
VIELE TIPPS: SO VERKÜRZEN SIE SPIELE-LADEZEITEN!
PC Games
Wissen, was gespielt wird
MAGAZIN
TOMB RAIDER
Neustart für Lara Croft: Wir haben Probe gespielt!
LESERWAHL: DIE BESTEN SPIELE
JAHRESRÜCKBLICK
2012
Highlights, Aufreger, Trends, Aufsteiger, Absteiger: Diese Spiele und Studios haben das Jahr 2012 geprägt!
NEUE VERSION EXKLUSIV GESPIELT
SIM CITY
Das schönste PC-Aufbauspiel 2013: Unglaubliche Details, komplett in 3D, Straßensystem wichtiger denn je!
MASSIVE MULTIPLAYER ACTION
PLANETSIDE 2
Online-Shooter im Test: Tausende von Spielern gleichzeitig in gigantischen Schlachten – kann das funktionieren?
01/13 | € 3,99
www.pcgames.de
PC GAMES GIBT'S AUCH ALS EXTENDED- UND DVD-AUSGABE MIT VOLL-VERSION!
EXKLUSIV BEI CRYTEK
CRYSIS 3
Wir reden Klartext: Vier PC-Games-Leser spielten exklusiv mit uns den Single- und Multiplayer-Modus – wie gut ist Crysis 3 wirklich?
4 196213 403991 01
Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Luxemburg € 4,80

... und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







RISEN

In diesem Rollenspiel gehen auf einer Insel seltsame Dinge vor sich. Alte Ruinen brechen aus dem Boden hervor und mit ihnen erscheinen unbekannte Monster. Eine Organisation namens „Die Inquisition" hat die Macht auf der Insel an sich gerissen. Sie entsendet eine Expedition, um den Geschehnissen auf den Grund zu gehen. Ein Sturm erfasst jedoch das Schiff und vernichtet es auf offener See. Hier kommen Sie ins Spiel. Sie beginnen das Spiel als Schiffbrüchiger auf der Vulkaninsel und ehe Sie sich versehen, stecken Sie mitten in einer Geschichte aus Rebellion, Tyrannei und mystischen Ritualen. Das Spiel besticht durch eine lebendige Welt mit zahllosen Charakteren, einen Tag-und-Nacht-Wechsel und den vielen Aufgaben und Abenteuern, die Sie bestehen müssen. Tauchen Sie ein in die Welt von **Risen** und entscheiden Sie über Ihr Schicksal!

SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:
3-GHz-CPU, 2 GB RAM, Windows Vista/XP/7, DirectX 9.0c Grafikkarte NVIDIA Geforce 8800 /ATI HD2900, 2,5 GB Speicher



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Von Piranha Bytes, den Machern von **Gothic 3**
- Stimmige Spielwelt, in der es viel zu entdecken gibt
- Glaubwürdige Charaktere mit Vollvertonung
- Interessantes Setting; eine ganze Insel zum Erkunden
- Verschiedene Fraktionen, die sich auch unterschiedlich spielen lassen
- Glaubwürdige Charakterentwicklung durch Lehrmeister
- Gelungene Steuerung mit Maus und Tastatur
- Schöne Orchestermusik, die sich der Atmosphäre anpasst
- Technisch ausgereift, stimmungsvolle Lichteffekte, glaubwürdige Vegetation

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION
Risen

VIDEOS
The Cave
Assassin's Creed 3
Baldur's Gate: Enhanced Edition
Call of Duty: Black Ops 2
Planetside 2
Meisterwerke: Maniac Mansion
Rossis Welt: Folge 51
Vollversion: Risen

CLIENT FÜR ONLINE-RENNSPIEL
Auto Club Revolution



TOOLS
7zip
Adobe Reader
VLC Player

INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

MODS & MAPS
Riesiges Skyrim-Mod-Special mit mehr als 50 Mods (detaillierter Inhalt siehe Seite 178)

VIDEOS
Aliens: Colonial Marines
Dead Space 3
Hawken
Tomb Raider

TRAILER
Aliens: Colonial Marines
Company of Heroes 2
Crysis 3
Defiance (PvP)
Defiance (Drehorte und Umgebung)
Final Fantasy 14: A Realm Reborn
Grand Theft Auto 5
LEGO Der Herr der Ringe
Metro: Last Light
Natural Selection 2
Omerta: City of Gangsters
The Cave
The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dragonborn



Komplett-PC für Spieler

PC Games ALTERNATE

PC-Games-PC GTX660Ti-Edition

Nachdem Nvidia die Geforce GTX 660 Ti vorgestellt hat, darf ein neuer PC-Games-PC mit dieser Grafikkarte nicht fehlen. Falls Sie also auf der Suche nach einem Komplett-PC mit einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis sind, werden Sie in diesem Jahr keinen besseren PC finden. Den Rechner haben wir mit dem Intel Core i5-3570K ausgestattet. Dieser wird mit einem Basistakt von 3,4 GHz betrieben, läuft aber dank Turbo-Modus mit bis zu 3,8 GHz. Ein Highlight ist in diesem PC auch die verbaute 128-GB-SSD aus Samsungs 830er-Serie. Als zusätzliches Datenlager dient außerdem eine 1.000-GB-HDD von Samsung. Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall mit USB 3.0 ist ein DVD-Brenner verbaut. Bei der Konfiguration dieses PCs wurde auch darauf geachtet, dass der Lärmpegel möglichst niedrig ausfällt. 1,3 Sone unter 2D und maximal 2,4 Sone unter 3D sind für einen Spielerechner ein guter Wert. Der Stromverbrauch liegt je nach Last zwischen 51 und 212 Watt.



Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) verkauft. ❑

PC-GAMES-PC GTX660TI-EDITION

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/gtx660ti-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-3570K
Grafikkarte	Geforce GTX 660 Ti/2.048 MiByte
Mainboard	Asrock B75 Pro3
SSD-Laufwerk	128-GB-SSD (Samsung 830series)
HDD-Laufwerk	1.000-GB-HDD (Samsung HD103SJ)
Speicher	8 GiByte DDR3-1600-RAM (Corsair)
Netzteil	Be quiet Pure Power CM L8-430W
CPU-Kühler	Scythe Mugen 3 Rev. B PCGH-Edition
Gehäuse	Sharkoon Nightfall PCGH-Edition
Optisches Laufwerk	DVD-Brenner
Gehäuselüfter/Sonstiges	1 x Sharkoon-Lüfter
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	1,3 Sone/31 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,4 Sone/39 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	51 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	212 Watt
3D Mark 11	P7.829, X2.639
Stalker: Call of Pripyat	68 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens-vs.-Predator-Benchmark	80 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	5,98 Punkte
Preis mit Windows 7 64 Bit*	**€ 1.169,- (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 16.10.2012, unter www.pcgames.de/go/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis.



GEHÄUSE/BRENNER | Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall USB 3.0 kommt ein DVD-Brenner zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der Intel Core i5-3570K mit 3,4 GHz (Turbo-Modus: max 3,8 GHz) wird von einem sehr leisen Scythe Mugen 3 mit zwei Silent-Lüftern gekühlt.

SSD/HDD | Neben einer 128-GB-SSD setzen wir in diesem PC auf eine 1.000-GB-HDD von Samsung.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1600-Speicher werden im neuen PC-Games-PC verbaut.

GRAFIKKARTE | Nvidias neue Geforce GTX 660 Ti ist natürlich das Highlight in diesem PC. Die Grafikkarte ist mit 2.048 MiByte Speicher ausgestattet.

MAINBOARD | Die Asrock-Platine B75 Pro3 lässt keine Wünsche offen und bietet auch USB-3.0-Schnittstellen.

NETZTEIL | Das sehr leise Be-quiet-Netzteil mit der Bezeichnung Pure Power CM L8-430W hat Kabelmanagement und stellt 430 Watt Leistung zur Verfügung.

EDITORIAL

Auf einen Grog mit Ron Gilbert



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DONNERSTAG | 29. November 2012

Vor exakt zehn Jahren ist **Gothic 2** erschienen – jenes Rollenspiel, mit dem sich Piranha Bytes endgültig einen Namen machte in diesem Genre. All die guten Zutaten, die sich in diesem Spiel fanden, stecken auch in **Risen**, das 2009 auf den Markt kam und Top-Wertungen plus Spiel-des-Jahres-Auszeichnungen einheimste. Die Vollversion des Pracht-Rollenspiels finden Sie in diesem Monat als Vollversions-Weltpremiere auf der Heft-DVD.

DIENSTAG | 4. Dezember 2012

Wenn selbst altgediente Redakteure aufgeregt umherwuseln wie 6-Jährige kurz vor der Einschulung, dann muss das schon einen besonderen Grund haben: Ron Gilbert ist in der Stadt. Der Erfinder von **Monkey Island** ist auf Deutschland-Tour und stellt sein neues Adventure **The Cave** vor. Am Abend zuvor hat er auf dem berühmten Nürnberger Christkindlesmarkt genau das getan, was man als geistiger Vater eines mächtigen Piraten wie Guybrush Threepwood eben so macht: Grog schlürfen. Genauer gesagt: Glühwein. Alle Details zu **The Cave** gibt's in der ausführlichen Vorschau ab Seite 50 und im Video auf der Heft-DVD. Und für alle, die gerne in Erinnerungen schwelgen, werfen wir in der Rubrik Meisterwerke (Seite 114) einen Blick auf Gilberts erstes Spiel **Maniac Mansion**.

DONNERSTAG | 6. Dezember 2012

Ein absoluter PC-Spiele-Klassiker bekommt 2013 eine sehenswerte Fortsetzung: **Sim City**. Mit den 2D-Urahnen aus den Jahren 1989 und 2000 hat der Städtebausimulator nur noch den Namen gemein, wie unser Korrespondent Roland Austinat feststellt. In San Francisco probiert er heute die neueste Version aus – exklusiv für die PC-Games-Titelstory. Brandneue Spieldetails und Screenshots finden Sie ab Seite 20.

DIENSTAG | 11. Dezember 2012

Hunderte von Lesern hatten sich beworben, fünf glückliche Gewinner haben sich heute auf den Weg ins winterliche Frankfurt gemacht. Das Ziel: **Crysis 3** spielen! Direkt bei Crytek! Singleplayer! Multiplayer! Ab Seite 28 erfahren Sie, was die Teilnehmer der PC Games Sneak Peek alles erlebt haben – und natürlich auch, wie sie über **Crysis 3** urteilen.

Wir wünschen Ihnen einen fantastischen Start ins neue Jahr und viel Spaß mit der neuesten Ausgabe.
Ihr PC-Games-Team

NEU AM KIOSK



Die besten PC-Spiele und -Serien aus 20 Jahren PC Games, vereint in einem Sonderheft: Auf über 100 Seiten werden 50 Meisterwerke vorgestellt, von A wie **Anno 1602** bis Z wie **Z**. Dazu gibt's über drei Stunden Video-Nostalgie auf der beiliegenden Heft-DVD. Die Sonderausgabe kostet 5,99 Euro, ist im Zeitschriftenhandel sowie auf shop.pcgames.de erhältlich.



SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 01/13

AKTUELLES ab Seite 8

Aerofly FS 12
Dark Souls 2 10
Goodbye Deponia 10
Leserchарts 10
Marvel Heroes 12
Releases 14
Space Hulk 8
STALKER 12
Steam-News 10
The Secret World 10

HARDWARE ab Seite 116

Hardware-News 116
Praxis: Lange Ladezeiten am PC verringern – wir bieten praktische Tipps! 132
Test: Gaming-Notebook Asus G75 VX 117
Tuning: Wir zeigen Ihnen, wie Sie Physik-Effekte in Spielen ausreizen können. 138

TOP-THEMEN

Aufrüst-Special 118
Wir nennen zehn gute Gründe, warum es sich lohnt, Ihrem Spiele-PC jetzt Beine zu machen!

Leistungs-Spiele-PC im Eigenbau 126
Ein günstiger PC mit ordentlicher Spiele-Performance? Wie Sie das hinbekommen, erklärt unsere Bauanleitung.

MAGAZIN ab Seite 100

Jahresrückblick 2012 100
Star Wars: The Old Republic Free2Play – Spieler-Abzocke oder nicht? 108
Meisterwerke: Maniac Mansion 114
Vor zehn Jahren 112

SERVICE

Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 94
Rossis Rumpelkammer 142
Teamvorstellung 70
Vollversion: Risen 3
Vorschau und Impressum 146
Wertungssystem: So testen wir 71

VORSCHAU ab Seite 18

Aliens: Colonial Marines 34
Auto Club Revolution 64
Bioshock: Infinite 40
Company of Heroes 2 46
Dead Space 3 38
Defiance 54
Hawken (Vortest) 68
Might & Magic Heroes Online 66
The Cave 50
Tomb Raider 58



Seite 28

CRYSIS 3

Gemeinsam mit fünf glücklichen Lesern haben wir bei Crytek eine ausführliche Sneak-Peek-Session zu **Crysis 3** erlebt. Freuen Sie sich auf viele Spieleindrücke in unserer Vorschau.



Seite 20

SIM CITY

Wuselige Spielzeugoptik: Wir haben uns den aktuellen Stand der Städtebausimulation vor Ort bei Entwickler Maxis angeschaut.

Seite 100

JAHRESRÜCKBLICK

Highlights und Enttäuschungen, Überraschungen und tolle Spiele – wir blicken auf 12 spannende Monate in der PC-Spielewelt zurück.



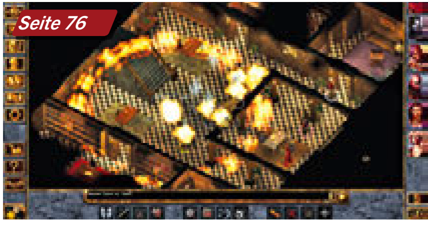
TEST

ab Seite 70



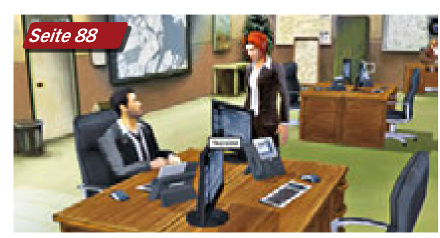
ASSASSIN'S CREED 3

Endlich konnten wir auch die PC-Fassung von Ubisofts neuestem Assassinen-Abenteuer durchspielen. Ob es auch das beste Spiel der Reihe ist, lesen Sie im Testbericht.



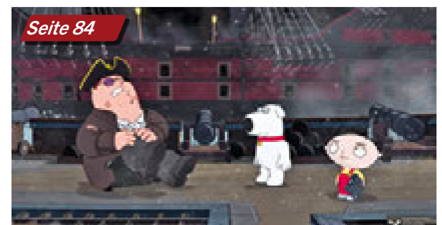
BALDUR'S GATE ENHANCED EDITION

Die Rückkehr des Rollenspielklassikers aus den Neunzigern haben wir uns intensiv angeschaut.



COGNITION

Wir haben den Auftakt der neuen Adventure-Krimi-Reihe im Episodenformat durchgespielt.



FAMILY GUY: ZURÜCK INS MULTIVERSUM

Mit demselben Humor wie in der TV-Zeichentrickfilmvorlage geht **Family Guy** auf dem PC an den Start. Mit Erfolg?



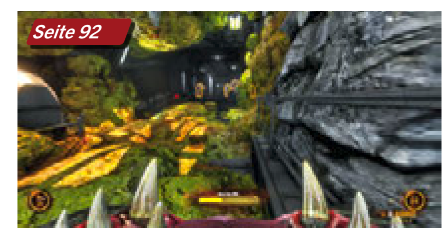
FAR CRY 3

Wie gut sich der Inselshooter im Mehrspielermodus schlägt, verrät Ihnen unser Multiplayer-Nachtest.



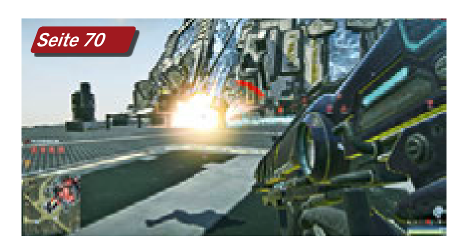
LEGO: DER HERR DER RINGE

Die bunten Plastikmännlein treiben in der nächsten Filmlizenz-umsetzung ihre Späße.



NATURAL SELECTION 2

Echtzeitstrategie trifft auf Mehrspieler-Shooter – wir haben den interessanten Genre-Mix getestet.



PLANETSIDE 2

Online-Schlachten mit 2.000 Spielern erleben – das nennen wir mal „Massive Multiplayer"! Wie gut es sich spielt, verrät der Test.

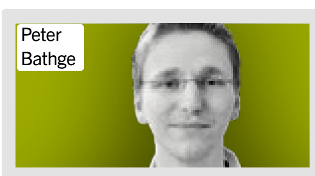


THE WALKING DEAD: SEASON 1

Telltale Games präsentiert uns ein Zombie-Adventure, das reichlich Emotionen verursacht.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Aerofly FS | AKTUELLES 12
Aliens: Colonial Marines | VORSCHAU 34
Assassin's Creed 3 | TEST 80
Auto Club Revolution | VORSCHAU 64
Baldur's Gate Enhanced Edition | TEST 76
Battlefield 3: Aftermath (DLC) | TEST 96
Bioshock: Infinite | VORSCHAU 40
Borderlands 2: Mr. Torque's Campaign of Carnage | TEST 95
Cognition: An Erica Reed Thriller – Episode 1: The Hangman | TEST 88
Company of Heroes 2 | VORSCHAU 46
Crysis 3 | VORSCHAU 28
Dark Souls 2 | AKTUELLES 10
Dead Space 3 | VORSCHAU 38
Defender's Quest: Valley of the Forgotten | TEST 99
Defiance | VORSCHAU 54
Family Guy: Zurück ins Multiversum | TEST 84
Far Cry 3 | TEST 78
Fly'N | TEST 99
Goodbye Deponia | AKTUELLES 10
Hawken | VORSCHAU 68
Lego: Der Herr der Ringe | TEST 90
Little Inferno | TEST 99
Marvel Heroes | AKTUELLES 12
Mass Effect 3: Omega (DLC) | TEST 98
Might & Magic Heroes Online | VORSCHAU 66
Natural Selection 2 | TEST 92
Planetside 2 | TEST 70
Risen | VOLLVERSION 3
Sim City | VORSCHAU 20
Space Hulk | AKTUELLES 8
STALKER. | AKTUELLES 12
The Cave | VORSCHAU 50
The Secret World | AKTUELLES 10
The Walking Dead: Season 1 | TEST 86
Tomb Raider | VORSCHAU 58
Tropico 4: Gold Edition | TEST 97
XCOM: The Enemy Unknown – Slingshot (DLC) | TEST 97



„Über aktuelle DLCs kann ich nur müde lächeln."

Wann immer ein Hersteller herunterladbare Inhalte für sein gerade erst veröffentlichtes Spiel ankündigt, beschwören Fans in Internetforen den Weltuntergang: Es sei eine Frechheit, von vornherein Teile eines Spiels für kostenpflichtige DLCs auszuwählen und Käufer der Vollversion bestimmte Inhalte vorzuenthalten. 2012 hat gezeigt, dass die DLCs den Ärger gar nicht wert sind. Die Studios verpassen hier eine historische Chance: Mit spannenden neuen Missionen und gut erzählten Geschichten ihr fertiges Produkt fortzusetzen und die Schwächen des Hauptspiels zu beseitigen. Stattdessen kloppen sie mit minimalem Aufwand uninspirierte Add-ons mit Schmalspur-Gameplay und miesem Preis-Leistungs-Verhältnis zusammen, die niemand braucht. Zum Kauf gedrängt fühle ich mich durch solche lachhaften Erweiterungen wie die Punktejagd in **Dishonored: Dunwall City Trials** nicht – im Gegenteil, ich bin froh, dass die öden Zusatzmissionen eventuell schon vorab aus dem Hauptspiel geflogen sind.

HORN DES MONATS* WOLFGANG FISCHER



Unser Redaktionsleiter verabschiedete sich auf der Teamseite ursprünglich in den „Weinhachtsurlaub, um mal richtig auszuspannen". Ein gelegentliches Glas Chardonnay in allen Ehren, aber ein derartiges Saufgelage können wir nicht unterstützen! Statt bei Wein, Weib und Gesang zu relaxen, muss Wolfgang für die Weihnachtsfeier der Anonymen Alkoholiker Kaffee kochen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

WARHAMMER-LIZENZ FÜR CREATIVE ASSEMBLY

Kommt jetzt der totale Warhammer?

Wir haben uns schon oft gefragt, welches Szenario Creative Assembly, die Macher der **Total War**-Reihe, noch sinnvollerweise anfassen könnten, um ein episches Schlachtenspiel zu entwerfen. Die Antwort dürfte jetzt feststehen. Als Nikolausüberraschung gab es am 6. Dezember die Bekanntmachung, dass Creative Assembly/Sega eine Partnerschaft mit Games Workshop, den Lizenzinhabern von **Warhammer**, eingegangen ist. Wann, wo und was uns da genau auf dem PC erwartet, ist noch nicht bekannt. Wir sind uns aber sicher, dass diese Firmen-Partnerschaft die perfekte Grundlage für ein zünftiges Fantasy-Strategiespiel mit typischer **Total War**-Gigantomanie bietet. Tim Heaton, Leiter von Creative Assembly äußerte in einem Blogbeitrag: „Wir wollen dem **Warhammer**-Universum in einer Weise gerecht werden, wie es noch nie zuvor geschehen ist. Dafür bringen wir unsere 25-jährige Erfahrung mit sehr erfolgreichen Titeln ein, um ein **Warhammer**-Erlebnis zu erschaffen, das die Spieler lieben werden."

Große Worte, Herr Heaton, wir sind schon sehr gespannt. Mit ersten Infos zum geplanten Spielprojekt dürfen wir aber erst im Laufe des nächsten Jahres rechnen. Unser Vorschlag: Stimmen Sie sich doch einfach schon mal mit von Fans erstellten **Warhammer**-Mods für die **Totar War**-Klassiker **Medieval 2** und **Rome** ein, die Sie beispielsweise auf www.twcenter.net herunterladen können. Wir hoffen allerdings, dass sich Creative Assembly nicht übernimmt, immerhin haben die Briten ja noch die Fertigstellung von **Total War: Rome 2** für 2013 auf der Agenda. ❑

Info: www.creative-assembly.com

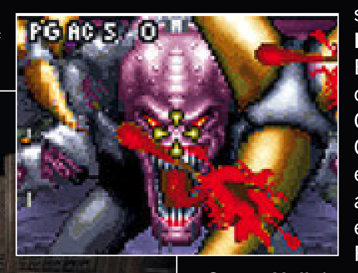
SPACE HULK

Die Rückkehr der Aliens!

Neben dem klassischen Fantasy-**Warhammer** besitzt Games Workshop noch eine zweite, starke Lizenz: das futuristische **Warhammer 40k**. Am PC dürfte Ihnen die Thematik rund um die schwer gepanzerten, waffenstarrenden Space Marines von der **Dawn of War**-Reihe oder vom Actionkracher **Space Marine** bekannt vorkommen. Jetzt dürfen Sie sich mit **Space Hulk** auf ein Rundentaktik-Spektakel freuen. Falls es Ihnen beim Namen **Space Hulk** im Kopf klingelt, liegen Sie richtig. Gleichnamiges Spiel erschien schon 1993 für PC und Amiga als Brettspielumsetzung. Der Nachfolger hörte auf den Untertitel **Vengeance of the Blood Angels** und erschien auch als Konsolenversion. **Space Hulk** kennzeichnete eine düstere Atmosphäre und genau die soll auch die geplante Neufassung bieten. Entwickelt wird das Spiel vom dänischen Studio Full Control, das bisher mit Taktikspielen wie **Tactical Soldier: Undead Rising** und **Frontline Tactics** für App-Plattformen Erfolge verzeichnete. **Frontline Tactics** steht auf Steam übrigens auch als Free2Play-Titel für den PC zur Verfügung.

Genau wie in der ursprünglichen Brettspielvorlage steuern Sie im angekündigten **Space Hulk** ein Space-Marine-Squad der Blood Angels, um sich gegen anrückende Tyraniden-Alienhorden der Genräuber (im englischen Original Genestealer) zu behaupten. Neben einer spannenden Kampagne wird es auch einen kooperativen Multiplayermodus geben, um gemeinsam mit Freunden gegen die KI anzutreten. **Space Hulk** ist als Cross-Plattform-Titel geplant und soll Mehrspielerpartien zwischen PC-Spielern, Mac- und iOS-Nutzern gleichzeitig ermöglichen. Auch ein Leveleditor soll dem fertigen Spiel beiliegen. ❑

Info: www.spacehulk-game.com



Schon 1993 sorgten die Tyraniden in **Space Hulk** für Spannung (Bild oben). Die Neuauflage verspricht ein ähnliches Spielerlebnis. Die Space-Marines-Modelle sehen jedenfalls schon mal gut aus (links).



Panasonic
FEEL IT.
Bartschneider im sportlichen Design:
Stylische Power für einen unwiderstehlichen Auftritt.
Für den verführerisch gepflegten Look: Mit dem Panasonic ER-GB40 ist perfektes Bart- und Haarstyling ganz einfach. Durch 0,5 mm feine Längenabstufungen kannst du deine Kreativität voll ausleben und unterschiedlichste persönliche Styles austesten. Mit den Präzisionsklingen bekommst du dabei feinste Konturen mit sauberen Kanten. Und weil der Trimmer auch noch wasserdicht ist, kannst du ihn ganz schnell unter fließendem Wasser reinigen. Der neue ER-GB40 macht alles mit und ist dabei unglaublich präzise. Du fühlst es.
www.panasonic.de/rasierer

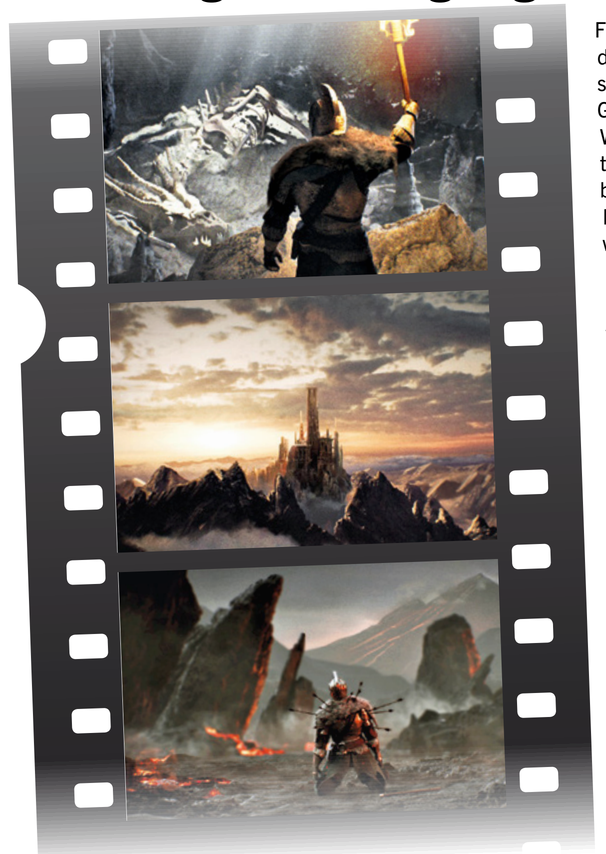
PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
3	Call of Duty: Black Ops 2	Activision	Test in 12/12	Wertung: 82
4	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
5	FIFA 13	Electronic Arts	Test in 10/12	Wertung: 90
6	Borderlands 2	2K Games	Test in 10/12	Wertung: 86
7	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 91
8	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 01/13	Wertung: 88
9	Dishonored: Die Maske des Zorns	Bethesda	Test in 11/12	Wertung: 91
10	Hitman: Absolution	Square Enix	Test in 11/12	Wertung: 88

DARK SOULS 2

Nachfolger soll zugänglicher werden



Frustresistente Rollenspiel-Fans fanden dieses Jahr in der verspäteten PC-Umsetzung von **Dark Souls** ihren Heiligen Gral des Oldschool-Gameplays (PCG-Wertung in Ausgabe 10/12: 87). Wer trotz tausend gestorbener Tode in dem bockschweren Hardcore-RPG noch Lust auf mehr hat, darf aufatmen: Entwickler From Software kündigte Anfang Dezember **Dark Souls 2** anhand eines beeindruckenden Rendertrailers an. Anders als beim Vorgänger ist für Teil 2 von Beginn an auch eine Veröffentlichung auf dem PC geplant, ein Release-Termin steht aber noch aus. Bei den japanischen Machern übernimmt ein neues Chefdesigner-Duo die Arbeiten an **Dark Souls 2**. Die beiden Kreativen wollen den hohen Schwierigkeitsgrad erhalten, aber die Einstiegshürde senken, etwa durch eine bessere Spielerführung und ein ausführliches Tutorial zu Beginn. Außerdem soll die Hintergrundgeschichte leichter nachzuvollziehen sein – die **Dark Souls**-Story ging schon mal zwischen den packenden Schwertkämpfen unter. ❑

Info: www.darksoulsii.com

◀ Der erste Trailer zeigt keine Spielszenen, verströmt aber eine düstere Atmosphäre, die **Dark Souls**-Spieler noch bestens aus Teil 1 kennen.

THE SECRET WORLD

Monatsgebühren entfallen

Einmal zahlen und ohne Einschränkungen spielen: **The Secret World** setzt auf ein Bezahlmodell, das dem von **Guild Wars 2** ähnelt.



Aus dem anfänglichen Gerücht wurde schneller als erwartet die – für Spieler süße – Wahrheit. Das Online-Rollenspiel **The Secret World** wird ein Free2Play-Titel. Am 12. Dezember wurde bekannt, dass Entwickler Funcom künftig auf die monatlichen Abo-Gebühren verzichtet. Der Kaufpreis für das Spiel muss jedoch weiterhin entrichtet werden. Sie müssen das Spiel also nach wie vor kaufen (ca. 30 EUR); es gibt keinen kostenlosen Client-Download. Finanzieren soll sich das Mystery-MMOG in Zukunft durch freiwillige Abos, den Item-Shop und kostenpflichtige Inhalts-Updates. Alle Features wie Raids, Instanzen und Missionen bleiben auch weiter frei zugänglich. Für ein freiwilliges Abo erhalten Sie monatlich 1.200 Punkte für den Ingame-Shop, ein permanentes Item für Erfahrungspunkte-Gewinn, einen besonderen Gegenstand als Geschenk und Rabatt im Item-Shop. In diesem können Sie weiterhin echtes Geld für schicke Klamotten ausgeben. ❑

Info: www.thesecretworld.com/deutsch

GOODBYE DEPONIA

Finale der Schrott-Trilogie

Mit **Goodbye Deponia** schließt Daedalic seine Adventure-Trilogie **Deponia** wie geplant ab. Auch das Finale der schrägen Sci-Fi-Klamotte handelt von dem arroganten Tüftler Rufus und der mysteriösen Goal, die versuchen, ihre Heimat – den Schrottplaneten Deponia – vor der Zerstörung zu retten. Nach den beiden Vorgängern (Wertungen: 84 und 85) wissen Adventure-Fans schon, was sie erwartet: schwarzer Humor, feine Comicgrafik, starke Sprecher, abgefahrene Rätsel. Da **Deponia 3** an frühere Ereignisse anknüpft, empfiehlt es sich, zunächst die ersten beiden Teile zu spielen. Dafür bleibt auch noch reichlich Zeit: **Goodbye Deponia** ist erst für das dritte Quartal 2013 angekündigt. ❑

Info: www.daedalic.de



STEAM-NEWS

PC-Spiele am Fernseher

Seit dem 3. Dezember ist das neue Steam-Feature Big Picture verfügbar. Mit diesem Modus erleben Sie Ihre PC-Spiele am Fernseher – eine entsprechende Videoverbindung zwischen Rechenknecht und TV vorausgesetzt. Schalten Sie in Steam mittels des gleichnamigen Buttons auf Big Picture um, erhalten Sie eine neu gestaltete Benutzeroberfläche für Valves Online-Vertriebsplattform, die für die Bedienung mit dem Gamepad ausgelegt ist. Auf der Couch sitzen und am PC spielen – das ist laut Valve-Boss Gabe Newell die Zukunft: In einem Interview deutete er an, dass Valve schon 2013 mit einem vorgefertigten Mini-PC für das Wohnzimmer, einer sogenannten Steam-Box, ins Hardware-Geschäft einsteigen könnte. ❑

Info: http://store.steampowered.com/bigpicture

MARVEL HEROES

Diablo für Comic-Fans

Das Action-RPG aus der Feder von David Brevik (**Diablo 2**) ist für erste Beta-Tester zugänglich. Auch wir haben uns in Gestalt von Wolverine, Hulk, Iron Man und vielen anderen Superhelden ausgetobt. Erster Eindruck: Ein solides Hack & Slay mit toller Marvel-Lizenz, aber wenig neuen Ideen. Es spielt sich im Grunde wie ein „Diablo light“: Man klickt Unmengen an Gegnern tot, sammelt Beute auf, folgt einem Questmarker, der den Spieler von einer nett gemachten Comic-Sequenz zur nächsten führt. Die effektreichen Kämpfe fühlen sich klasse an, allerdings sind die Talentbäume der mehr als 20 (!) wählbaren Helden arg überschaubar geraten. Auch die recht eintönige Beute motiviert noch nicht, für echte Sammelwut muss Entwickler Gazillion nachbessern. Da **Marvel Heroes** ein Free2Play-Spiel wird, lassen sich Extras wie Kostüme und Helden nachträglich zukaufen – wie fair und transparent das Geschäftsmodell wird und ob man auch ohne zu bezahlen Spaß haben wird, das lässt sich anhand der Beta noch nicht beurteilen. ❑

Info: www.marvelheroes.com



Dank Unreal Engine 3 sieht das Free2Play-Spiel sehr ordentlich aus, die Helden werden gut in Szene gesetzt.

STALKER

Wirbel um Lizenz für Teil 2



Die Rechtesituation um einen Nachfolger von **STALKER: Shadow of Chernobyl** ist derzeit undurchsichtig.

Der deutsche Publisher Bitcomposer (**Jagged Aliance: Back in Action**) hat sich nach eigenen Angaben die Lizenz für die brach liegende **STALKER**-Serie auf Basis der Buchvorlage **Picknick am Wegesrand** der Brüder Arkadi und Boris Strugatsky gesichert. Das Unternehmen plant demnach, die atmosphärische Shooter-Reihe fortzuführen und somit endgültig ins große Triple-A-Geschäft einzusteigen. In welcher Form ein mögliches **STALKER 2** erscheinen könnte und welches Entwicklerstudio Bitcomposer mit der Aufgabe betraut, war zu Redaktionsschluss noch unbekannt. Kurios: Der ursprüngliche **STALKER**-Entwickler GSC Game World dementierte Bitcomposers Vollzugsmeldung kurz vor Redaktionsschluss. Das ukranische Unternehmen, das Mitte 2012 am Rand des Bankrotts stand, behauptet, weiterhin die Rechte an einer Spieleumsetzung zu besitzen. ❑

Info: www.bit-composer.com



Nicht nur die detailliert gestalteten Cockpits in **Aerofly FS** sind ein Hingucker, auch die Bergwelt sieht fantastisch aus.



Die Cessna 172 SP ist eines von acht steuerbaren Flugzeuge in der Simulation **Aerofly FS**.

AEROFLY FS

Schweizer Bergluft atmen!

Entwicklerteam IPACS ist Fans von Flugzeugsimulationen sicher ein Begriff. Mit seiner **Aerofly**-Reihe überzeugte es mit einer tollen Modellflugzeugsimulationen nicht nur Presse, sondern auch viele Spieler. Dies gilt auch für die Realflugzeugsimulation **Aerofly FS**: Eingebettet in der grafisch wunderschön dargestellten Schweizer Bergwelt dürfen Sie in die Cockpits von acht akkurat nachgebildeten Flugapparaten steigen. Für Liebhaber von Propellermaschinen stehen die Modelle Cessna 172 SP, Extra 330 LX, Robin DR400, Pitts S-2B und Sopwith F.1 Camel zum Start bereit. Wer es lieber ruhig und beschaulich mag, lässt sich in den Segelfliegern Discus bM oder Marganski Swift S1 durch korrekt simulierte Aufwinde tragen. Oder Sie düsen mit einer F-18C Hornet umher. Der Realitätsgrad der Flugsimulation lässt sich in drei Stufen einstellen. Außerdem gibt es verschiedene Parameter für die Simulationsgeschwindigkeit sowie Wind-, Wolken- und Wetter-Optionen. Dadurch lässt sich **Aerofly FS** ideal an Ihre Flugkünste anpassen. Die Simulation lässt sich mit Maus und Tastatur, Gamepad und Joystick-Systemen spielen – Letzteres ist zu empfehlen. Schön ist, dass Sie jederzeit – auch während eines Fluges – per Mausklick zwischen den verschiedenen Fliegern wechseln können. Besonders gelungen sind die filigranen Cockpits mit ihren korrekt arbeitenden Instrumentenanzeigen. Schade ist allerdings, dass sich selbst bei maximal eingestelltem Realitätsgrad der Antrieb nicht abschalten lässt und auch keinerlei Treibstoffverbrauch simuliert wird. Auch das voreingestellte Wetter bleibt beständig, dynamische Wetteränderungen hätten die Simulation sicher noch interessanter gemacht. Neben dem Freiflugmodus haben die Entwickler auch etliche Flugaufgaben integriert, die Sie sich bequem über das jederzeit einblendbare Spielmenü am oberen Bildrand aussuchen können. Hersteller Ikarus bietet **Aerofly FS** für knapp 40 Euro im Handel an. Neben der PC-Version ist es auch für Mac und iPad erhältlich. ❑

Info: www.aeroflyfs.com

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung
Test in dieser Ausgabe
Vorschau in dieser Ausgabe

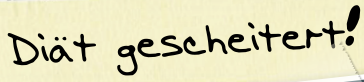
	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Ace Combat: Assault Horizon	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
Seite 34	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2013
Seite 64	Auto Club Revolution	Rennspiel	Eutechnix	2013
Seite 80	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	22. November 2012
	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2013
Seite 76	Baldur's Gate: Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	28. November 2012
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 40	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. März 2013
	Call of Juarez: Gunslinger	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	2013
Seite 88	Cognition: An Erica Reed Thriller – Episode 1	Adventure	Reverb Publishing	30. Oktober 2012
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
Seite 46	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	März 2013
Seite 28	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	21. Februar 2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	Nicht bekannt	2014
	Dark	Action	Kalypso Media	2. Quartal 2013
	Dark Souls 2	Rollenspiel	Namco Bandai	Nicht bekannt
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dead Island: Riptide	Action	Deep Silver	26. April 2013
Seite 38	Dead Space 3	Action	Electronic Arts	8. Februar 2013
Seite 99	Defender's Quest: Valley of the Forgotten	Echtzeit-Strategie	Level Up Labs	30. Oktober 2012
Seite 54	Defiance	MMO-Ego-Shooter	Trion Worlds	April 2013
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	2. Quartal 2013
	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	1. Quartal 2013
	DmC: Devil May Cry	Action	Capcom	15. Januar 2013
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2013
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	1. Quartal 2013
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	Nicht bekannt
Seite 84	Family Guy: Zurück ins Multiversum	Action	Activision	20. November 2012
Seite 78	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	29. November 2012
Seite 99	Fly'N	Jump & Run	Ankama Games	9. November 2012
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
	Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2013
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	H.U.N.T.	Ego-Shooter	Apogee Software	1. Quartal 2013
Seite 68	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Entertainment	1. Quartal 2013
Seite 90	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros.	23. November 2012
Seite 99	Little Inferno	Puzzle-Adventure	Tomorrow Corporation	19. November 2012
	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
	Marvel Heroes	Action-Rollenspiel	Gazilion Entertainment	2013
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2013
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	März 2013
	Micky Epic: Die Macht der 2	Action-Adventure	Disney Interactive	1. Quartal 2013
Seite 66	Might and Magic: Heroes Online	Runden-Taktik	Ubisoft	1. Quartal 2013
Seite 92	Natural Selection 2	Ego-Shooter	Unknown Worlds	31. Oktober 2012
	Nuclear Union	Rollenspiel	1C Company	2013
	Omerta: City of Gangsters	Runden-Strategie	Kalypso Media	31. Januar 2013
Seite 72	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	20. November 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Race Driver: Grid 2	Rennspiel	Codemasters	2013
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
	Remember Me	Action-Adventure	Capcom	Mai 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
	Sacred Citadel	Action	Deep Silver	2013
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	23. Januar 2013
Seite 20	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	8. März 2013
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	15. Januar 2013
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	THQ	2013
	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Star Citizen	Weltraum-Shooter	Nicht bekannt	2014
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	12. März 2013
	Survarium	MMO-Ego-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
Seite 50	The Cave	Adventure	Sega	Januar 2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
Seite 86	The Walking Dead: Season 1	Adventure	Telltale Games	20. November 2012
	The Walking Dead: Survial Instincts	Action	Activision	2013
	The War Z	Action	Aktos Entertainment	3. Quartal 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
Seite 58	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2013
	Warframe	Action	Digital Extremes	2013
	Wargame: Airland Battle	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	1. Quartal 2013
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2013
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	Nicht bekannt
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2013
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013

Die offene Beta läuft auf vollen Touren, bisher enthält sie aber erst vier Maps und ein Dutzend Mechs (www.mwomercs.com).

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

Diät gescheitert!







In den letzten Wochen erhielten wir zig Lebensmittelspenden für unsere launige Podcast-Runde. Neben Kiloweise Mettwürsten, einem Fleischkuchen (!) und einem Riesenglas selbstgebackener Kekse (!!) fanden auch Heitermacher wie Bier und Met den Weg zu uns. Vielen Dank an Truejunglist, Dennis, Florian und Silvan – ihr seid genial!

Die Ron-Gilbert-Wochen

Anfang Dezember tourte die amerikanische Spielelegende Ron Gilbert (Maniac Mansion, The Secret of Monkey Island) durch die deutsche Spielepresselandschaft, um sein neues Spiel The Cave zu promoten. Wir gingen mit dem Herrn essen, zwangen ihn zu Schwertkämpfen, Podcast, Voodoo-Puppen-Magie und gefühlten 2.376 Fotos. Rons Begeisterung sprach Bände. Total netter Kerl. Ehrlich!



Nehmt den Grinsekater weg!

Gerangel in der Boxengasse



Bei seinem Dezember-Besuch bei Maxis in Emeryville (siehe Seite 20) drückte unser US-Korrespondent Roland Austinat den Designern von SimCity für sein Gruppenfoto Schachteln der Vorgänger in die Hand. Nach kurzem Handgemenge hielt dann schliesslich jeder der Entwickler seinen Lieblingsteil der Serie in den Händen.

Sternstunde

Eigentlich schickten wir Redakteur Sebastian Stange dorthin, wo der Pfeffer wächst. Der verirrte sich aber, landete in Hollywood und stolperte erst über den Walk of Fame und dann in eine Anspielsession von Bioshock Infinite. Der Mann hat mehr Glück als Verstand!



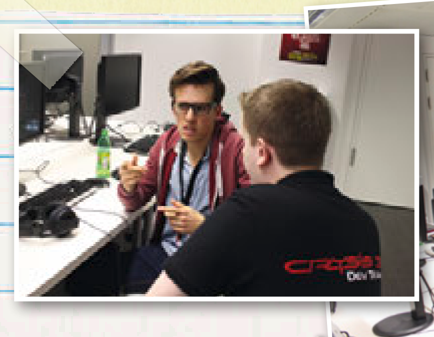


Londoner Nächte sind feucht.

Rock das Ding!

Viktor sahnt immer die besten Trips ab. Diesmal verschlug es unseren Redakteurskollegen einmal mehr in die britische Hauptstadt, wo er ausführlich eine frühe Version von Defiance (Vorschau auf Seite 54) spielen durfte. Und dann ging's ab ins Nachtleben. In diese echt krasse Heavy-Metal-Bar.

Frankfurter Würstchen





Fünf Leser zogen das dicke Los und durften an unserer Sneak Peak teilnehmen: Mit Robert Horn und Felix Schütz ging's einen Nachmittag lang nach Frankfurt. Zu Crytek! Das Programm: Crysis 3 zocken, mit den Entwicklern quatschen, Redakteure im Multiplayer plattmachen. Danke Jungs, war sehr nett!

VORSCHAU 01/13

INHALT

Action
Aliens: Colonial Marines 34
Bioshock Infinite 40
Crysis 3 28
Dead Space 3 38
Defiance 54
Hawken (Vortest) 68
Tomb Raider 58

Adventure
The Cave 50

Rennspiel
Auto Club Revolution 64

Strategie
Company of Heroes 2 46
Might and Magic Heroes Online 66
Sim City 20

ACTION
BIOSHOCK INFINITE

Seite 40



Erstmals angespielt: Drei Stunden lang erforschte Sebastian Stange die ebenso rätselhafte wie faszinierende Stadt Columbia und genoss die einzigartige Atmosphäre in luftiger Höhe.

STRATEGIE
SIM CITY

Seite 20



Bei einem exklusiven Besuch vor Ort nahm unser US-Korrespondent Roland Austinat den prächtigen Städtebausimulator genauer in Augenschein.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 07.12.12)

1. **GRAND THEFT AUTO 5**
   Action-Adventure | Rockstar Games
   Termin: Nicht bekannt
2. **BATTLEFIELD 4**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 4. Quartal 2013
3. **WATCH DOGS**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 2013
4. **CRYSIS 3**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 21. Februar 2013
5. **METRO: LAST LIGHT**
   Ego-Shooter | THQ
   Termin: März 2013
6. **THE ELDER SCROLLS ONLINE**
   Online-Rollenspiel | Bethesda
   Termin: 2013
7. **ARMA 3**
   Taktik-Shooter | Bohemia Interactive
   Termin: 2013
8. **TOTAL WAR: ROME 2**
   Strategie | Sega
   Termin: 2. Hälfte 2013
9. **BIOSHOCK INFINITE**
   Ego-Shooter | 2K Games
   Termin: 26. März 2013
10. **SIM CITY**
    Aufbau-Strategie | Electronic Arts
    Termin: 8. März 2013

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

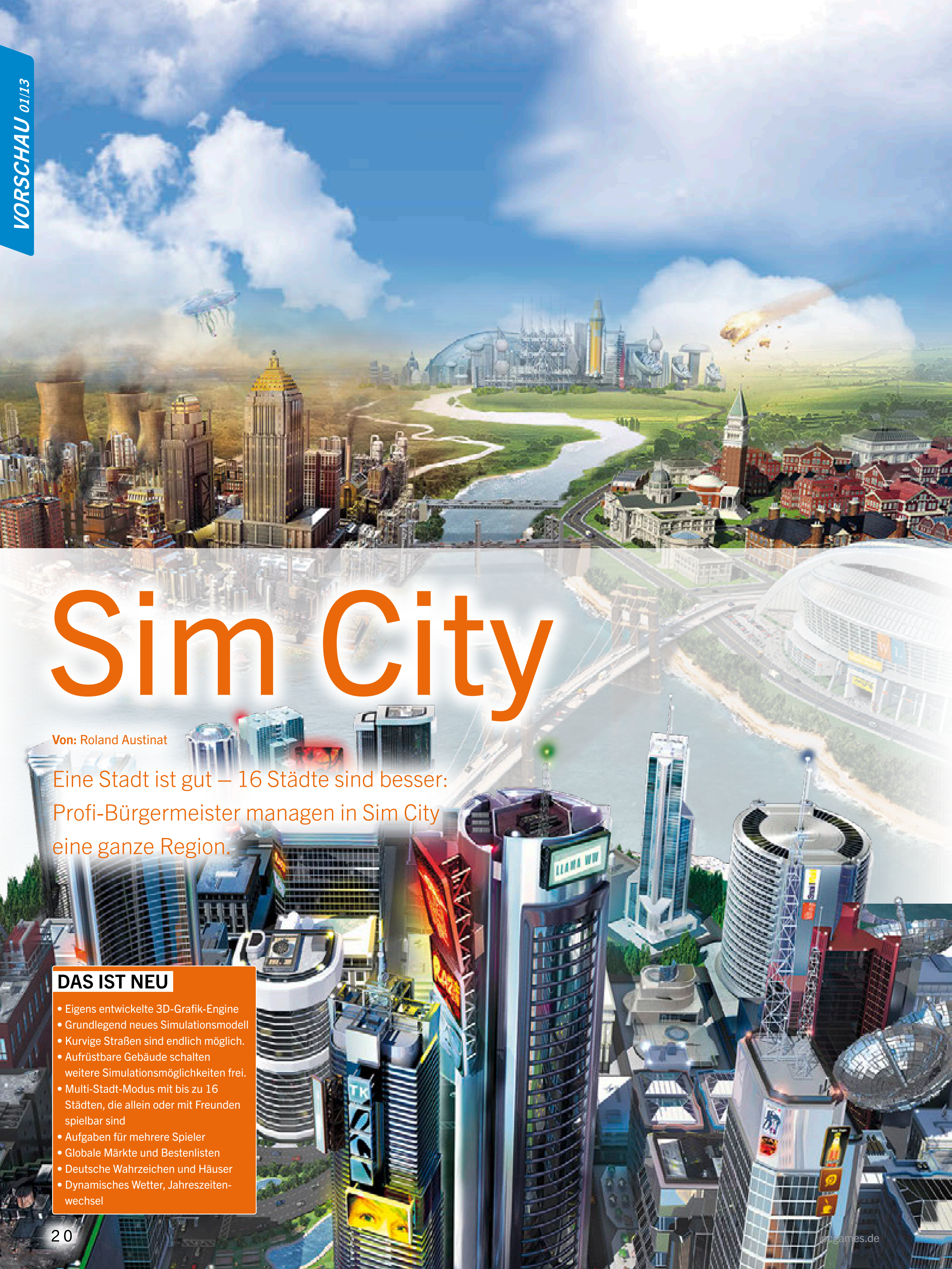
WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- \+ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- \+ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- − Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- − Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
- − Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.



Sim City

Von: Roland Austinat

Eine Stadt ist gut – 16 Städte sind besser: Profi-Bürgermeister managen in Sim City eine ganze Region.

DAS IST NEU

- Eigens entwickelte 3D-Grafik-Engine
- Grundlegend neues Simulationsmodell
- Kurvige Straßen sind endlich möglich.
- Aufrüstbare Gebäude schalten weitere Simulationsmöglichkeiten frei.
- Multi-Stadt-Modus mit bis zu 16 Städten, die allein oder mit Freunden spielbar sind
- Aufgaben für mehrere Spieler
- Globale Märkte und Bestenlisten
- Deutsche Wahrzeichen und Häuser
- Dynamisches Wetter, Jahreszeitenwechsel

KATASTROPHENALARM

Eine Stadt aufbauen? Schön und gut. Doch ist das auf Dauer nicht etwas eintönig?

Auch im neuen **Sim City** darf das beliebte Katastrophen-Feature nicht fehlen, mit dessen Hilfe Sie Ihre Städte zerdeppern und anschließend wieder aufbauen können. Dabei macht es keinen Unterschied, wo sich Ihre Stadt befindet – eine Überschwemmung kann es beispielsweise auch an allen Orten geben, die sich nicht an einer Meeresküste befinden.



▶ Heutzutage sind sie rar geworden, in **Sim City** sind Entführungen per UFO an der Tagesordnung.

Ein Tornado wütet mit unbändiger Kraft – wohl den Sims, die sich rechtzeitig in den Keller retten konnten.

Besonders in Stadtteilen mit hoher Bevölkerungsdichte haben Erdbeben verheerende Folgen.

Ein echter Klassiker: feurige Meteoriten, die Großbrände verursachen und das Erdreich verseuchen.

Keine drei Monate mehr, dann rollen die Bulldozer an. Dann zimmern Zimmermänner kühne Dachstuhlkonstruktionen, dann schrauben Elektriker blinkende Neonlichter an Einkaufszentren. Dann pflanzen Landschaftsgärtner Bäume und säen Grassamen ein, während die ersten Umzugswagen forsch am Stadtrand erscheinen: Am 7. März 2013 erscheint endlich ein neues **Sim City**. Ein **Sim City** von Maxis, dessen letzte Städtebausimulation **Sim City 4** über ein Jahrzehnt auf dem Buckel hat. Ja, vor fünf Jahren gab es **Sim City Societies**, aber dahinter steckte Tilted Mill Entertainment – und dessen gnadenloser Rauswurf zahlreicher geliebter **Sim City**-Features kam nur bei wenigen Serienfans gut an. Wir statteten Maxis Anfang Dezember 2012 einen Besuch ab, hielten die Designer im kalifornischen Emeryville einen Tag von der Arbeit ab und ließen uns von ihnen den aktuellen Stand des Spiels zeigen. Außerdem durften wir sogar selbst Maus und Tastatur in die Hand nehmen, um unser eigenes Simshausen zu bauen.

Eine Stadt ist nicht genug

Unser erster **Sim City**-Stadtführer des Tages heißt Jason Haber. Der Producer zeigt uns eine Spielmöglichkeit für fortgeschrittene Bürgermeister: das Planen und Verwalten mehrerer Städte gleichzeitig. Los geht's wie gehabt: Wir suchen uns auf der Regionalkarte einen geeigneten „Bauplatz" aus. Dazu blenden wir Informationen zu Wasser-, Rohstoff- oder auch Windvorkommen ein, denn schließlich wollen wir nicht auf Windenergie setzen, wenn unter uns mächtige Ölreserven schlummern. Jedenfalls nicht ausschließlich beziehungsweise zu Beginn des Spiels, denn saubere Energie ist wie im richtigen Leben teurer als fossile Verbrennungskraftwerke. Jede der Karten wurde von den Entwicklern handgebaut, damit nicht ein Bauplatz mit allen nur erdenklichen Gütern gesegnet ist, während alle anderen der Region nichts als Steine und Wüstensand besitzen. Schließlich haben wir einen Ort gewählt und beginnen damit, die Infrastruktur zu errichten. In **Sim City** spielen Straßen eine außerordentlich wichtige Rolle. Jedes Gebäude muss an einer Verkehrsader errichtet werden, und sei es nur eine Schotterpiste. Breitere Straßen verkraften mehr Verkehr und sorgen für ein schnelleres Vorankommen unserer Sims. Doch so weit sind wir noch nicht: Wir legen erst einmal fest, wo Wohnhäuser, wo Geschäfte und wo Industriebetriebe errichtet werden.

Liebevoll gestaltete Details

Schon bald erscheinen kleine Bautrupps auf den erstmals kurvigen



Vorstadtfreuden: Hier wohnen wohlhabende Sims, durch den Fluss vom hektischen Großstadtleben getrennt.

Das war ja klar: Direkt neben der Polizeiwache hat ein pfiffiger Geschäftsmann einen Donut-Laden eröffnet.

DATENFLUTEN

Auch für Bürgermeister gilt: Nur wer alle Fakten kennt, kann gute Entscheidungen treffen.

Sim City setzt stark auf eine elegante Visualisierung der Datenströme, die unter der Haube der Glassbox-Engine hin und her sausen. Um die Übersicht zu behalten, können Sie Elemente ausblenden beziehungsweise stilisiert darstellen lassen, damit Sie auf einen Blick wissen, was die Stunde geschlagen hat. Wie etwa beim hier gezeigten Großbrand in der Innenstadt.

Je dunkler der Farbton, desto größer die Gefahr für das Gebäude, ebenfalls in Brand zu geraten.

Zwei der acht Löschzüge machen sich auf den Weg zum Einsatz – hoffentlich sind das genug.

Diese gut ausgebaute Feuerwachen verfügen über insgesamt acht Löschzüge – einen pro Garage.

Es brennt! Rote Gebäude stehen entweder in Flammen oder sind vom Feuer bedroht. Die Linien auf den Straßen markieren den Wirkungsbereich der Feuerwehr, die zwei Löschzüge (Tropfensymbol) im Einsatz hat.

Straßen unserer Stadt. Die errichten wir frei nach Schnauze oder mit vorgegebenen Radien, etwa wie mit Kurvenstücken einer Carrera-Bahn. Natürlich dürfen wir nach wie vor auch gerade Straßen anlegen oder sie gar im amerikanischen Schachbrettmuster errichten. Jason Haber zoomt an eine Fleischfabrik namens „Burger Filler“ heran: Noch ruht die Produktion. „Wartet nur einen Moment, dann kommen ein paar weitere Arbeiter und nehmen die Fabrik in Betrieb“, sagt Haber. Und richtig: Die Lichter gehen an, die Laufbänder beginnen zu rollen und aus dem Schornstein steigt Rauch empor. Bis auf Spezialgebäude wie ein Kraftwerk, eine Kläranlage oder einen Wasserturm steuert die neu entwickelte Glassbox-Engine von **Sim City**, wie Wohn- und Kaufhäuser sowie Industriegebäude aussehen. Das Spiel bedient sich dabei einer Fülle von Gebäudemodellen, die es je nach der Art der vorgegebenen Zonentyps baut. Dabei sind die Faktoren Wohlstand und Bevölkerungsdichte entscheidend. Nehmen wir ein frei stehendes, windschiefes Haus: niedriger Wohlstand, geringe Bevölkerungsdichte. Eine Villensiedlung? Hoher Wohlstand und hohe Bevölkerungsdichte. Auf ähnliche Weise deutet eine Plattenbausiedlung am Stadtrand auf niedrigen Wohlstand und hohe Bevölkerungsdichte, eine Reihenhaussiedlung in der Stadtmitte auf mittlere Werte für Wohlstand und Bevölkerungsdichte hin. So kommen wir auf 27 Kategorien mit jeder Menge unterschiedlicher Gebäudetypen.

Die gläserne Stadt

Nun aktiviert Jason Haber einige Datenansichten, die uns zeigen, was unter der Haube der Glassbox-Engine passiert. Eine Zufriedenheitsübersicht zeigt uns einen Schnappschuss der Wohn-,-Geschäfts- und Industrieviertel: Der Bevölkerung geht es gut, wenn darin genug Sims wohnen, einkaufen und arbeiten. Dann können die Stadtviertel wachsen und in höhere Bereiche von Wohlstand und Bevölkerungsdichte aufsteigen – oder im ungünstigen Fall absteigen. Dieser Entwicklung hilft Haber etwas nach: Wir werden Zeuge, wie der ohnehin schon hohe Grundstückswert einer Siedlung an einem malerischen Fluss steigt, nachdem Jason sie mit einigen Parks eingerahmt hat – und begüterte Sims anzieht. „Dieser Wohnstand breitet sich dann auf die ganze Stadt aus“, erklärt Haber. Universitäten tragen ebenfalls zu höherer Zufriedenheit bei. Rasch tauscht der Designer noch eine Brücke gegen eine etwas breitere Version aus, um den Verkehr über den Fluss zu entzerren und eine höhere Bevölke-



Pittoreske Küstenstädte wie diese locken Urlauber an. Die Glassbox-Engine sorgt für schicke Tag-Nacht-Wechsel.

Das Verbrechen ist auf dem Vormarsch: Zeit für eine neue Polizeiwache. Das dargestellte Interface ist noch nicht endgültig.

DEUTSCHLAND UND DER REST DER WELT

Think globally: Electronic Arts veröffentlicht Sim-City-Fassungen mit europäischen Wahrzeichen und Gebäuden.

Schon bei unserem ersten Besuch bei Maxis konnten wir europäische Gebäude im Stadtbild erkennen, teilweise sogar mit Schildern wie „Apotheke“ versehen. Nun ist die Katze aus dem Sack: In einigen Fassungen des Spiels gibt es deutsche, englische und französische Wahrzeichen wie das Brandenburger Tor, Big Ben und den Eiffelturm sowie typisch deutsche, englische und französische Gebäude. Vorbesteller der Collector's Edition auf Amazon und Käufer der Limited Edition sowie der Digital Deluxe Edition auf EAs Download-Dienst Origin dürfen diese Bauwerke in ihrer Stadt platzieren. Es würde uns nicht wundern, wenn diese Inhalte es auch in die üblichen Online-Läden schaffen – auch wenn wir es nicht begrüßen, dass sie nicht schon von Anfang an im Spiel enthalten sind.



Vive la France: Auch der Eiffelturm und typische Großstadtgebäude schafften es in manche **Sim City**-Ausgaben.

Big Ben ohne Themse? Sieht komisch aus, genau wie die Häuser, die eine Spur zu generisch wirken.

Das Brandenburger Tor, komplett mit Quadriga: Häuser in seiner Umgebung tragen ebenfalls deutsche Züge.

rungsdichte zu ermöglichen. Dann wechseln wir in eine Nachbarstadt der gleichen Region. Unsere derzeitige wird quasi „eingefroren“, damit nicht etwa eine Feuersbrunst alles hinwegrafft, ohne dass wir eine Chance zum Eingreifen haben.

Verkehrsplanung

Unser nächstes Ziel ist Mount Dunham, ein Städtchen auf einem Berggipfel. Hier hat Jason Habers Kollege und Associate Producer George Pigula Erstaunliches errichtet: Zwischen den Hügeln drängeln sich Windkraftwerke, schicke Villen und sogar ein kleiner Flughafen. Die Bäume im Stadtpark von Mount Dunham haben obendrein gerade ihr Laub verloren, denn es ist Herbst – auch solche Details simuliert die Glassbox-Engine. Die Zeit vergeht im Spiel natürlich schneller als in der Realität: 30 Sekunden Echtzeit entsprechen einer Stunde Zeit im Spiel. Das bedeutet: In nur zwölf Minuten erleben Sie einen ganzen Tag in **Sim City**. Demzufolge dauert ein Monat gerade mal sechs Stunden, ein ganzen Jahr demzufolge 72 Stunden.

Zurück zu Mount Dunham: Auf einer Seite der Stadt winden sich Straßen kühn und wie eine Achterbahn den Berg hinab. Ginge das nicht geradliniger? Nein, denn: „Den Berg wie in früheren Teilen einfach einstampfen, so etwas ist nicht mehr drin“, sagt Haber. Hier oben sind auch unsere Möglichkeiten zum Bevölkerungswachstum begrenzt, denn für breitere Straßen fehlt schlicht und ergreifend der Platz. Die Lösung: öffentlicher Nahverkehr. Mit Bussen und Straßenbahnen, die aus einem eigens errichteten Depot starten, bringen wir mehr Menschen von ihrem Zuhause zur Arbeit und zum Einkaufen. Es gibt sogar Regionalbusse, die von einer Stadt zur nächsten fahren. Ein kurzer Blick auf die Datenansichten von Energie- und Abfallmanagement sowie der Einkäufer, die Mount Dunhams schicke Boutiquen besuchen – dann geht's in die nächste Stadt.



Gibt es in Ihrer Stadt genug Sehenswürdigkeiten oder Aktivitäten, kommen zahlreiche Touristen zu Besuch.

Das Geschäft boomt

Diese Stadt entpuppt sich als waschechte Kasinohochburg, in der die Sims ihr Geld loswerden wollen. „Ihr könnt Städte bauen, die sich auf einen bestimmten urbanen Aspekt wie Handel, Industrie, Ausbildung oder eben Vergnügen konzentrieren“, erklärt Jason Haber. George Pigula schaltet die Touristendatenansicht an, um herauszufinden, wo die Besucher sich besonders gerne verlustieren. Doch wo es Geld gibt, ist das Verbrechen nicht weit. Ein Blick auf die Zufriedenheitsansicht zeigt mehrere feuerrote Punkte an: Hotels, in denen Gauner ihr Unwesen treiben. Ein Gebäude ist jedoch krimineller als alle anderen. Grinsend wechselt Pigula in die Normalansicht: „Das ist euer Polizeihauptquartier mit einem randvollen Gefängnis. Wenn ihr das nicht erweitert, werden die Eingebuchteten schon etwas früher entlassen, um Platz für Neuankömmlinge zu schaffen.“ Dabei ist unsere Polizeistation schon gut ausgebaut. „Ihr könntet ihre Dienste jetzt auch mit anderen Städten teilen“, sagt Jason Haber. „Das funktioniert auch mit der Feuerwehr oder Krankenhäusern, ähnlich wie mit handfesten Ressourcen wie Wasser oder Abfall.“ Abfall? „Ja. Meine neueste Idee ist eine Abfallstadt mit großen Recycling-Anlagen. Die gewinnt dann aus dem Müll Kunststoff und Metall, die ich entweder verkaufen oder aus denen ich bessere Gegenstände herstellen kann.“ Solche Güter oder Dienste werden auch dann weiter zwischen den Städten gehandelt, wenn sie wie oben beschrieben „eingefroren“ sind.

Der soziale Aspekt

Sim City ist immer online: So können Sie Ihre Aktionen stets mit denen anderer Spieler vergleichen. Dazu gibt es Ranglisten, die beispielsweise den Bürgermeister mit der schmutzigsten Stadt anprangern oder den mit den gewinnbringendsten Kasinos preisen.

Die Graffiti-Flut zeigt: In dieser Stadt regiert das Verbrechen. In ärmeren Gegenden werden die Sims in schlechten Zeiten schneller zu Kriminellen.

Außerdem plant Maxis Herausforderungen, für die mehrere Spieler kooperieren müssen. Solche wie „Schafft zehn Millionen neue Arbeitsplätze“ sind dabei nicht ganz so einfach zu meistern wie „Löscht am schnellsten 500 Großbrände“. Sie können auch regionale Gemeinschaftsprojekte starten, etwa das Errichten von Wunderwerken: Das sind große Gebäudekomplexe wie ein internationaler Flughafen oder ein Weltraumbahnhof. Ein Spieler mag Rohstoffe anliefern, ein anderer für die Verkehrsanbindung sorgen, ein dritter trägt zur Finanzierung bei – den Nutzen teilen sich dann etwas später alle drei.

Gelungene Einstiegshilfe

Jetzt wird es langsam Zeit, selbst die Maus in die Hand zu nehmen. Wir starten im neuen Tutorial, das uns mit dem Spiel und der Bedienoberfläche vertraut macht. Schließlich ist es eine ungewohnte Sache, nach Jahren der Kachelstädte, die wir nur in 90-Grad-Schritten drehen konnten, jetzt stufenlos hinein- und herauszuzoomen, die Kamera zu drehen oder einfach nur über die Landschaft zu bewegen. Wir errichten eine Schnellstraße, reißen alte Wohnhäuser ein, um Platz für neue zu schaffen, behalten dabei aber immer unser Budget im Auge. Denn so schick vierspurige Alleen mit Straßenbahngleisen in der Mitte auch aussehen mögen, so teuer sind sie auch. Mit der Förderung von Wasser und Kohle geben wir uns nicht ab, das feuchte Nass erwerben wir im Nachbarort, die Kohle automatisch auf dem Weltmarkt. Auch nach zahlreichen Demos macht es noch immer einen Heidenspaß, dabei zuzusehen, wie das Kohlekraftwerk anläuft und der Strom unter lauten Sicherungsklickgeräuschen ein Gebäude nach dem anderen zum Leben erweckt. Während wir auf Anraten unserer Beraterin die Polizeiwache einschalten, aus der alsbald Streifenwagen ausschwärmen, um Verbrecher dingfest zu machen, kommt aus einem angrenzenden Städtchen die Müllabfuhr, um bei uns nach dem Rechten zu sehen. Wir errichten noch eine Abwasserpumpstation und Feuerwache und fühlen uns nun in der Lage, unsere ganz eigene Stadt zu gründen.

Effizienz ist Trumpf

Nach eingehendem Studium der Bodenschätze entscheiden wir uns für einen Bauplatz, der im Nordwesten von einer Bergkette und im Süden von einem Fluss begrenzt wird. Unser Glück: Es führt schon eine Schnellstraße durch die Region – das spart uns wertvolle Simoleons, die Währung in **Sim City**. Wir errichten im Südosten ein paar kurvige Straßen, deren anliegende Grundstücke wir zum Bau von Wohnhäusern freigeben. Während die ersten Baukolonnen anrücken, legen wir einen Schotterweg nach Nordosten an. Dort entsteht mit einem Kohlekraftwerk und einem Wasserturm die Keimzelle unseres Industrieviertels. Über die Bodenverschmutzung, die sich früher oder später auf das Grundwasser und damit die Gesundheit unserer Sims auswirken wird, machen wir uns erst einmal keine Gedanken. Unser Rathaus platzieren wir in einer kühn geschwungenen Straße in Wassernähe, genau wie einige Wohnflächen, die mit Sicherheit reiche Sims anlocken werden. „Typisch deutsch“, kommentiert Jason Haber trocken. „So effizient.“ Aber auch der Mann mit dem deutschen Nachnamen kann seine Herkunft nicht ganz verleugnen: „Wenn ihr den Verkehr noch optimaler regeln wollt, dann achtet darauf, dass sich keine zwei Hauptstraßen kreuzen. Denn dann gibt es Ampeln, die für Rückstau sorgen könnten. Nehmt als Zufahrtsstraßen lieber kleinere, die bekommen dann ein Stoppschild und auf der Hauptstraße herrscht immer freie Fahrt.“ Während wir noch fachsimpeln, macht sich Dan Moskowitz startklar. Der


Die „Tilt Shift“-Optik der Glassbox-Engine verleiht **Sim City** einen charmanten und einzigartigen Modelleisenbahn-Look.

KASINO, KOMMERZ UND KOHLE

Industrie oder Intellekt? Sie allein bestimmen, wie sich Ihre Stadt entwickelt.

Die Spezialisierung Ihrer Städte spielt in **Sim City** eine große Rolle. So können Sie zum Beispiel eine Recycling-Stadt errichten, die Rohstoffe aus dem Müll gewinnt, eine Universitätsstadt, die den technischen Fortschritt in der Region vorantreibt, oder ganz einfach eine Fabrikstadt mit qualmenden Schloten. Wenn die dort lebenden Sims nicht zu schlau oder reich sind, werden sie dort bleiben, weil sie nicht für andere Jobs qualifiziert sind. Reiche, schlaue Sims würden in diesem Fall eine Demo vor dem Rathaus abhalten.



Rauchende Schlote: Wer auf Schwerindustrie setzt, darf sich nicht über erkrankte Sims wundern.



Diese Stadt setzt ganz klar auf High-Tech und Wohlstand, wie die Fabrik- und Wohngebäude zeigen.

Hier wird gelernt: Eine Universitätsstadt sorgt für einen Technologieschub in der ganzen Region.

Senior Software Engineer will uns einen tiefen Einblick ins Herz der Glassbox-Engine gewähren.

Hübsche neue Optik

Der spektakuläre neue Look von **Sim City** ist nur der augenscheinlichste Unterschied zu den Vorgängern. Viel wichtiger ist, was unter der Haube passiert. Hier bestimmen nicht mehr kreisförmige Einflusssphären von Krankenhäusern, Feuerwachen und Co., wie gut Ihre Stadt gegen den ganz normalen Alltagswahnsinn gewappnet ist. Das Simulationssystem von **Sim City** basiert jetzt auf sogenannten Agenten. Die haben eigentlich nichts mit James Bond zu tun, andererseits schon ein wenig. Wie 007 arbeiten Agenten im Spiel weitgehend eigenständig und bewegen sich mit einem bestimmten Ziel durch die Welt. **Sim City**s Agenten sind die Sims, deren Fahrzeuge und Gebäude, sie sind auch verantwortlich für Ressourcen wie Wasser, Abfall oder Kohle. Wie sieht es mit deren Regeln und Zielen im Detail aus? Dan Moskowitz erklärt: „Ein Kohlekraftwerk verfolgt das Ziel, Kohle zu verbrauchen, Energie zu erzeugen und die Luft zu verschmutzen. Ein Auto bringt Sims von A nach B. Die Sims selbst haben eine ganze Reihe von Zielen und Wünschen: Sie suchen einen Arbeitsplatz, doch wenn sie keinen finden können, gehen sie vielleicht zum Einkaufen oder in den Park, um ihre Zufriedenheit zu steigern. Gibt es zu all dem keine Möglichkeiten, verlassen sie früher oder später eure Stadt." Das sehen wir nun in einer Stadt, die nur aus einem geschlossenen Straßenzug besteht. Unruhig fahren Autos hin und her, rastlos eilen Sims über die Bürgersteige, alle auf der Suche nach Betätigungsfeldern. Dan legt eine Straße zum Nachbarort an: Sofort wuseln die „Bewohner" des Straßenzugs zum rettenden „Ausgang". Nur wenige Minuten später ist der Bildschirm menschen-, pardon, simsleer.

„Wir können nicht alles simulieren!"

Das mag alles recht komplex klingen, doch tatsächlich vereinfacht das Agenten-Modell die Entwicklung. „Bei uns arbeiten jetzt 13 Skript-Autoren, die die Verhaltensmuster der Agenten verfassen", sagt Dan Moskowitz. „Jeder Autor muss innerhalb einer Woche eine eigene Simulation schreiben. Dabei sind tolle Dinge herausgekommen, etwa eine Bienenstock- oder eine Weinbergsimulation." Doch Moskowitz bleibt realistisch: „Wir können nicht alles simulieren. Ursprünglich sollte jeder Sim seinen eigenen Job und sein eigenes Haus haben. Busse und Bahnen sollten festgelegten Routen folgen."



In diesem Hüttenwerk wird gefördertes Erz in wertvolles Metall umgewandelt – allerdings ist das nicht umweltfreundlich.



Sims vor, noch ein Tor: In diesem Fußballstadion tritt heute Abend die Electronic-Arts-Betriebsmannschaft an.

HELDEN UND SCHURKEN

Superhelden in Sim City? Diese Erweiterung macht's möglich!

Mit dieser Erweiterung will Electronic Arts noch mehr Spieler für den Kauf der **Limited Editon** (Amazon/Origin) beziehungsweise der **Collector's Edition** (Amazon) und der **Digital Deluxe Edition** (Origin) gewinnen. Sie enthält die beiden Superhelden MaxisMan und Dr. Vu sowie deren Schlupfwinkel. Dr. Vu heuert zwielichtige Sims an, um von seinem Verbrecherversteck mit Speziallabor und Garage für sein VuMobil eine Herrschaft des Verbrechens zu errichten. Das will MaxisMan im Alleingang verhindern: In seiner Zentrale befindet sich eine Turbomotorwerkstatt und ein Landeplatz für sein Retikulator-Gefährt. Ob diese Superheldengeschichte Spaß machen und ob sie auch für Käufer anderer Fassungen erhältlich sein wird, wissen wir derzeit noch nicht.



▶ Hüter des Gesetzes: Mit seinem Retikulator sorgt MaxisMan für Recht und Ordnung in der Stadt.

◀ Ein Bösewicht braucht Gefolgsleute – so auch der miese Dr. Vu, der ein Reich des Verbrechens errichten will.

Doch das wurde bei Hunderten beziehungsweise Tausenden von Sims etwas zu viel. Heute senden Häuser, Läden und Arbeitsplätze ein „Kommt zu mir!"-Signal aus, auf das die Sims bei Bedarf reagieren und dann zum erstbesten Arbeitsplatz, Kauf- und Wohnhaus gehen. Statt haarklein festgelegte Nahverkehrshaltestellen anzusteuern, sind Busse und Bahnen jetzt selbstständig von der Start- zur Endhaltestelle unterwegs, während unterwegs Passagiere ein- und aussteigen. Ebenso selbstständig agieren Feuerwehr-, Polizei- und Krankenwagen. Sie kommen übrigens schneller an den Einsatzort, wenn ihre Stützpunkte an einer mehrspurigen Hauptstraße liegen.

Komplexe Abhängigkeiten

Die Agenten führten auch zu einem Paradigmenwechsel im Städtebau. Vorbei ist das teilweise etwas fitzelige Planen und Bauen eines Wasserleitungs- und Strommastensystems. Letzteres gab es zu Beginn der Entwicklung sogar noch, doch im Laufe der Zeit entschlossen sich die Designer, alle funktionalen Elemente einer Stadt mit den Straßen zu verknüpfen. Das ist so unrealistisch nicht – unter den meisten Verkehrswegen finden sich auch im richtigen Leben Gas-, Frisch- und Abwasserleitungen sowie Stromkabel. Deswegen müssen in **Sim City** jetzt alle Gebäude an einer Straße liegen. Kraftwerke im Niemandsland, die auf wundersame Weise Kohle und Gas beziehen, sind damit ein Ding der Vergangenheit. Das bedeutet im Umkehrschluss aber auch: Wenn Sie eine Straße entfernen, verschwinden damit die Gebäude an ihren Seiten. Es lohnt sich also, sich schon vor dem Bau einer Stadt ein paar Gedanken zu machen – in mehrfacher Hinsicht: Eine Parklandschaft sieht wunderschön aus und lockt mit Sicherheit reiche Bewohner an. Doch wenn ihnen nicht genug qualifizierte Arbeitsplätze angeboten werden, reisen sie schnell wieder ab. Der Bau von Schulen und Universitäten verhindert das, denn dadurch steigt die Technologiestufe Ihrer Stadt schneller an.

Optimales optisches Feedback

Die Glassbox-Engine teilt Ihnen auf vielfache Weise mit, was gerade passiert. Ihre komplexen Berechnungen beeinflussen das komplette Spiel: Die je nach Kamerazoomstufe dynamisch wechselnde Musik bleibt ebenso im Takt wie die Rauchwolken, die aus den Schornsteinen emporsteigen. Dan Moskowitz beschleunigt die Zeit und wechselt in die Datenansicht der Luftverschmutzung: Aus einem Kraftwerk weht eine Dreckfahne an den Stadtrand. Schaltet Moskowitz das Kraftwerk ab, hängen die Abgase noch immer in der Luft und lösen sich nur langsam auf, während sie vom Wind weiter weg getrieben werden. Simuliert **Sim City** auch wechselnde Windrichtungen? „Ja, aber nur in geringem Maß", antwortet Moskowitz. „Es wird nicht passieren, dass der Wind plötzlich um 180 Grad dreht und eure ganze Stadt in Smog gehüllt ist." Wir wechseln zur Wasserdatenansicht: Wo unser Bauland grüner war, befinden sich in der Tat mehr Grundwasserreserven. „Regnet es lange Zeit nicht oder spielt ihr lang genug mit eurer Stadt, erschöpft ihr eure Wasservorräte", sagt Dan Moskowitz. Das sehen wir eindrucksvoll in der Normalansicht: Das einst üppig grüne Land wechselt seine Farbe in ein steppenartiges Braun. Braun wird das Erdreich auch, wenn Sie kein funktionierendes Abwassersystem am Start haben. Und das führt nicht nur zu erhöhten Krankheitsraten bei Ihren Sims: „Einmal verschmutztes Erdreich regeneriert sich deutlich langsamer als Luft und Wasser", sagt Moskowitz. Auch im Spiel zeigt uns die Engine, was gerade in unserer Stadt passiert.



Wenn den Einwohnern Ihrer Stadt etwas nicht passt, kommt es schon mal zu einer lautstarken Demonstration vor dem Rathaus.

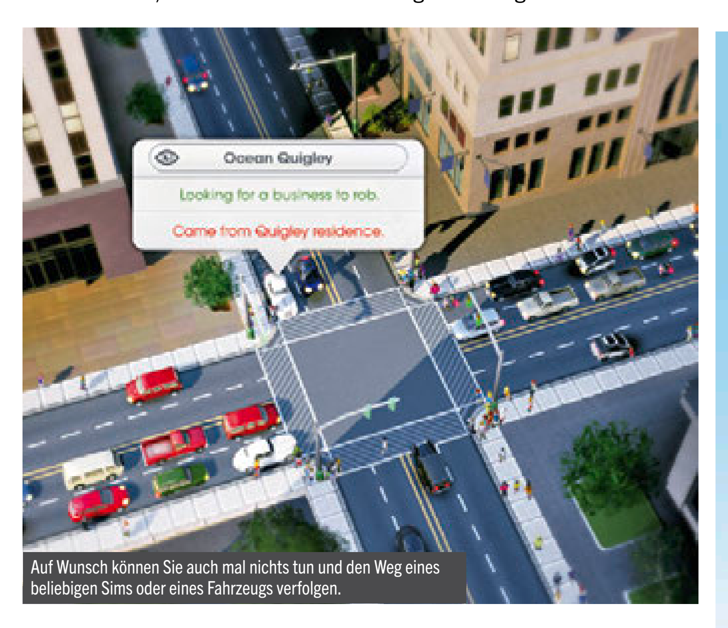
Graffiti an den Wänden? Ein Zeichen dafür, dass es weder genug Polizei noch Schulen gibt. Bildung bekämpft also letztendlich Verbrechen? Dan Moskowitz lacht: „Nicht unbedingt. Statt einfachen Ladendieben wohnen dann in eurer Stadt hochintelligente Steuerflüchtlinge und Wirtschaftskriminelle."

Weg von der Tabellenkalkulation

Das alles klingt nach einer erfreulich komplexen Simulation. Doch wie tief reicht sie wirklich? Können wir beispielsweise eine Stadt komplett auf Bus und Bahn aufbauen und dann die Fahrscheinpreise erhöhen, wenn uns die laufenden Kosten über den Kopf wachsen? Der richtige Mann für solche Fragen ist Creative Director Ocean Quigley, schon seit 16 Jahren bei Maxis aktiv. Seine ersten Sim-Spiele waren **Sim Golf** und **Sim Copter**, bevor er an **Sim City 2000: Network Edition** arbeitete. „Die Fahrpreise könnt ihr nicht erhöhen, wohl aber einzelne Busgaragen schließen, Linien stilllegen oder die Fahrer entlassen, um die Kosten zu drücken", so seine Antwort. Zahlenkolonnen? Fehlanzeige. „Wir wollen weg vom Tabellenkalkulationslook früherer Teile. Stattdessen werden etwa die Steuersätze über eine Erweiterung des Rathauses geregelt, wenn ihr es ausgebaut habt – je drei Steuersätze für Wohn-, Einkaufs- und Industriegebiete." Solche Extras mit weiteren Details finden ihren Weg in die jeweiligen Gebäude und Menüs, so wie die schon erwähnten Extrazellen in einer Polizeiwache. Oder ein Brandinspektor, der von Ihrer Feuerwache aus durch die Stadt fährt und Gebäude inspiziert. Angenehmer Nebeneffekt: „Eure Häuser sind nun eine gewisse Zeit lang feuerfester", sagt Quigley. „Dadurch spart ihr möglicherweise Geld für zusätzliche Löschzüge. Gibt es andererseits einen Brand in einem Industriegebiet, solltet ihr besser in einen Gefahrgutlöschzug investiert haben."

Keine hohen Einstiegshürden

Ocean Quigleys Begründung dafür, dass es keine allumfassende Tabellenübersicht aller derzeit ablaufenden Geschehnisse gibt: „In **Sim City** simulieren wir so viel mehr als im letzten Teil, dass man von all diesen Zahlen erschlagen würde. Wir führen euch stattdessen lieber Stück für Stück in die Möglichkeiten eurer Stadt ein." Hardcore-Spieler müssen deswegen nicht grummeln: Wer beispielsweise Firmenhauptquartiere besitzt oder das Rathaus mit allen Finanzmodulen ausgestattet hat, kann die Geschicke seiner Stadt höchst detailreich lenken. Apropos Details: Verändert sich unsere Stadt im Laufe der Zeit, wenn wir technologische Fortschritte machen? „Ja, aber wir haben uns dabei grob auf die Zeit von 1900 bis 2050 beschränkt", sagt Quigley. „Nehmen wir Fabriken: Low-Tech-Fabriken entstammen der Ära um 1900 bis 1950, die mittlere Technologiestufe umfasst etwa die Jahre von 1950 bis 1990. Dann startet die High-Tech-Periode bis zum geschätzten Jahr 2050." Wenn eine Stadt verfällt, kann diese Entwicklung natürlich auch in die andere Richtung gehen. Was hält Ocean Quigley von der Idee, auch politische Systeme zu simulieren? „Das wäre superinteressant, aber letztendlich sollt ihr es sein, die über die Geschicke eurer Spielwelt entscheidet", antwortet der Designer. „Nehmen wir die Demokratie: Das Problem dieser Staatsform ist, dass es im Idealfall jederzeit neue politische Bewegungen geben kann. Da gibt es keinen Platz für den **Sim City**-Bürgermeister, der mit einem Mausklick über den Bau von Kraftwerken und eine Steuererhöhung entscheidet. Und mal ganz ehrlich: Möchtet ihr von euren Sims abgewählt werden und dann eine ‚Game Over'-Meldung lesen?" Ganz sicher nicht. Wir möchten lieber heute als morgen mit dem Bau einer eigenen Stadt beginnen. ❏



Auf Wunsch können Sie auch mal nichts tun und den Weg eines beliebigen Sims oder eines Fahrzeugs verfolgen.

„Was für ein großartiges Spiel – da schlucke ich auch den Onlinezwang." *Roland Austinat*



Um adäquat über **Sim City** zu berichten, würde die gesamte Ausgabe dieser PC Games nicht ausreichen. Und dabei haben wir erst einen kleinen Teil von all dem gesehen und gespielt, was in der Städtebausimulation steckt. Was uns allerdings aufgefallen ist: Noch ist die Bedienung nicht überall so intuitiv, wie sie sein könnte – insbesondere wenn es um den schnellen Wechsel zwischen Krisenherden oder den Straßenbau geht. Eine „Undo"-Funktion wäre gerade da besonders prächtig. Davon abgesehen bietet **Sim City** für jeden etwas: Wer maximale Bevölkerungsdichte und Wohlstand will, kommt hier genauso zum Zuge wie jemand, der einfach „nur" eine wunderschöne Stadt bauen möchte. Zehn Jahre nach **Sim City 4** wartet mit **Sim City** endlich wieder ein echter Kracher auf uns.

GENRE: Aufbaustrategie
ENTWICKLER: Maxis
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 7. März 2013

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Unser alter Kumpel Psycho muss sich derweil ganz ohne Nanosuit gegen eine Horde Ceph-Aliens verteidigen.

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Crysis 3

Von: Roland Austinat

Crytek lockt uns mit einem neuen Level zurück in die grüne Hölle New York – wir haben den Abschnitt in San Francisco unter die Lupe genommen.

Wir blicken zurück: In **Crysis 2** heuerte die Regierung Söldner der CELL Corporation an. Sie sollten New York vor dem absoluten Chaos bewahren, in dem sich die Erde nach der Invasion der Ceph-Aliens im ersten **Crysis** befunden hat. Doch CELL plant ein doppeltes Spiel: Die skrupellose Firma hat ganz New York mit einer riesigen Kuppel überzogen, dem „Liberty Dome". Mit Freiheit hat das Bauwerk wenig zu tun, denn in diesem wurden die Außerirdischen eingesperrt, die CELL so besser studieren will. Das Ziel: mit Alien-Technik den Nanosuit zu einer unaufhaltsamen Waffe verbessern.

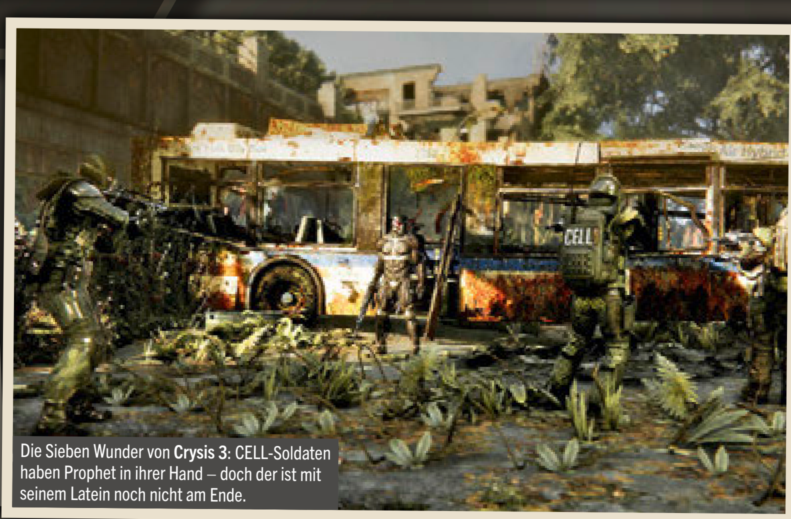
Unsere Helden in den ersten beiden Crytek-Shootern konnten mit diesem Kampfanzug ihre Fähigkeiten an die jeweilige Situation anpassen. Besondere Kräfte, Schutz vor heransausenden Geschossen und Unsichtbarkeit sind nur drei der Möglichkeiten. Etwas hanebüchen ist die Geschichte der Hauptfigur, die wir in **Crysis 3** spielen: Delta-Force-Soldat Prophet segnete eigentlich im zweiten Teil das Zeitliche, doch er konnte sich in seinen Nanosuit, welcher mit seinem Kollegen Alcatraz fusionierte, „hochladen" und wurde so zum wiedergeborenen Prophet.

Vom Dschungel in die Großstadt

So offen und spannend sich das erste **Crysis** spielte, so wenig begeisternd war der zweite Teil. Straßenschlachten in einer Großstadt sind nicht unbedingt das, womit man einen Shooter-Fan hinter dem Monitor hervorlockt – auch wenn New York in einem Spiel wohl selten so schick aussah wie in **Crysis 2**. Doch die Suche nach einem Wissenschaftler lief sehr linear und wenig überraschend ab. Das wollen die Entwickler ändern: Unter dem Liberty Dome haben sich in den 20 Jahren, die zwischen Teil zwei und drei vergangen sind, sieben Vegetationszonen gebildet. Die sollen für spielerische Abwechslung sorgen. So sprengten wir auf der E3 einen Staudamm in der zerklüfteten Schluchtenlandschaft der einstigen Upper East Side. Bei unserem Crytek-Besuch in Frankfurt (siehe PC Games 10/12) erhielten wir Einblick in neue Spielgebiete, die wir auf einem Event in San Francisco erstmals selbst anspielen durften.



In diesem verfallenen Bahnhof bekommen wir es auf der Flucht „nur" mit schwer bewaffneten CELL-Soldaten zu tun.



Die Sieben Wunder von **Crysis 3**: CELL-Soldaten haben Prophet in ihrer Hand – doch der ist mit seinem Latein noch nicht am Ende.



Die sieben Wunder von **Crysis 3**: Motion Blur und fesche Explosionen zeigen, dass die Entwickler ihr Handwerk verstehen.

Ein Level, viele Möglichkeiten

Unser Abenteuer beginnt in einem alten Bahnhof, der für New Yorks Grand Central Station einen Hauch zu klein wirkt, aber dennoch mehrere verschiedene Ebenen besitzt. Ordentliche Bahnsteige gibt es keine mehr, die Zugwaggons liegen wie von einem Riesen durcheinandergewürfelt herum. Fußgängertunnel sind größtenteils mit Wasser gefüllt, auf Laufstegen unter dem Bahnhofshallendach patrouillieren CELL-Truppen, unterstützt von automatischen Geschützen. Unsere Mission: aus dieser Höhle des Löwen zu entkommen, indem wir uns an einem Seil nach draußen hangeln. Wir versuchen zunächst unser Glück, indem wir einen Soldaten lautlos mit dem Messer ausschalten, uns dann mithilfe des Nanosuits tarnen, von der kleinen Balustrade hinabspringen und auf die Waggons zustürmen. Doch die Energie unserer Tarnkappe ist schneller verbraucht als uns lieb ist – die Gegner haben leichtes Spiel.

Im zweiten Anlauf probieren wir, die Soldaten in unserer Nähe lautlos mit Pfeil und Bogen auszuschalten. Das gelingt auch gut, sodass wir die Energiereserven der Tarnfunktion sparen und diese erst beim Hinabspringen in die Halle aktivieren. Wir hechten in die überschwemmten Tunnel, um dadurch unbemerkt Boden gutzumachen. Natürlich sind auch hier einige CELL-Soldaten unterwegs, die wir erneut mit dem Messer eliminieren. Allerdings übersehen wir einen Soldaten, der uns beim Verlassen des Tunnelsystems erspäht und Alarm schlägt. Einmal mehr gehen wir zu Boden. Unser dritter Anlauf: Wir schleichen uns am Rand der Halle entlang und gelangen so ins Obergeschoss, wo wir mit unseren Hackerfähigkeiten ein automatisches Geschütz umprogrammieren. Statt uns greift es jetzt die CELL-Truppen an, die dem Beschuss nicht viel entgegenzusetzen haben. Wir springen zum Seil und rauschen daran hängend aus der Halle.

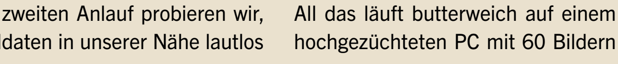
Technisch bessere PC-Fassung

All das läuft butterweich auf einem hochgezüchteten PC mit 60 Bildern pro Sekunde ab – wer befürchtet hatte, dass **Crysis 3** eine mittelprächtige Konsolenumsetzung werden könnte, kann beruhigt aufatmen. Ohnehin wäre es fraglich, ob sieben beziehungsweise sechs Jahre alte Systeme wie Xbox 360 oder PlayStation 3 mit der Grafikpracht fertig werden, die wir auf dem Monitor sehen.

Die Konsolenfassung bekommen wir in San Francisco übrigens ebenfalls zu sehen: Auf 16 vernetzten Xbox-360-Systemen läuft nämlich der Mehrspielermodus „Jäger", an den aufmerksame Leser sich noch von unserer Gamescom-Berichterstattung erinnern. Zu Beginn einer Runde lost **Crysis 3** aus 16 Spielern zwei Jäger und 14 CELL-Soldaten aus – Letztere wahlweise mit Schrotflinte, Sturm- oder Scharfschützengewehr ausgestattet. Die beiden Jäger verfügen nur über Pfeil und Bogen, stecken aber dafür in einem Nanosuit, der mit schier unbegrenzten Energievorräten ausgestattet ist: Sie sind permanent unsichtbar – fast wie im Kinofilm **Predator**. Jeder „erlegte" Soldat wird in einen weiteren Jäger umgewandelt, sodass der Kampf ums Überleben mit fortschreitender Zeit immer dramatischer wird. Wir melden: Das spielt sich noch immer außerordentlich kurzweilig.

Noch eine weitere Ankündigung hatte Crytek parat: Bis zum Erscheinungstermin am 22. Februar 2013 erscheinen sieben Kurzfilme, die mit der Cry-Engine 3 erstellt werden. Dafür verantwortlich ist Albert Hughes. Der Regisseur und Drehbuchautor hat Hollywoodstreifen wie **Menace II Society**, **From Hell** und **The Book of Eli** gemacht und zeigte sich in einer Art Making-of-Einspieler sichtlich begeistert davon, die Filme unter dem Sammeltitel „Die Sieben Wunder von **Crysis 3**" zu produzieren. Die erste Episode „Hell of a City" feierte bereits am 12.12.12 Premiere.

Übrigens: Nicht nur wir haben **Crysis 3** gespielt, auch fünf PC-Games-Leser durften Crytek einen Besuch abstatten und den Shooter exklusiv vorab antesten. Was ihnen dabei gefallen hat und was nicht, das erfahren Sie in unserem Sneak-Peek-Report – einfach mal umblättern! ❑





Die sieben Wunder von **Crysis 3**: In der Episode „Cause and Effect" verschlägt es uns in New Yorks Upper East Side.

„Edel-Optik, fetter Sound und deutlich mehr Freiheiten."

Roland Austinat



Crysis 2 hat mich ganz offen gesagt enttäuscht – das lineare Geballere in New York fand ich weder besonders aufregend noch sonderlich motivierend. Mir fehlte die Seele, der „Sense of Wonder", den ich beim Erkunden einer neuen Spielwelt verspüren möchte. Umso mehr freue ich mich über die geniale Idee der sieben unterschiedlichen Zonen, die sich unter dem Liberty Dome ausgebildet haben – die wahnsinnige Wachstumsgeschwindigkeit von Flora und Fauna in nur 20 Jahren mal außen vor gelassen. Mit Leveln, die mir mehr spielerische Freiheiten verpassen, der wirklich bombastischen Grafik und dem nicht minder kinoreifen Sound steuert **Crysis 3** schon jetzt auf meine Top-Ten-Liste von 2013 zu.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Crytek
TERMIN: 22. Februar 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Crysis 3 Sneak Peek

Von: Robert Horn/Felix Schütz

Fünf Mann, ein Anzug: Wir schicken unsere Leser auf die Jagd!



Stolz wie Prophet stehen unsere fünf Gewinner in den heiligen Hallen von Crytek. Es gilt, **Crysis 3** zu spielen!

Mitten im Herzen von Frankfurt am Main gibt's die wohl beste und schärfste Currywurst in ganz Hessen. Best Worscht in Town heißt der Laden und serviert köstliche Wurst in sechs Schärfegraden. Die fünf jungen Menschen, die gerade in der Hessenmetropole angekommen sind, interessiert das leider nicht die Bohne. Denn nur wenige hundert Meter weiter steht das neue Büro von Crytek, dem wohl bekanntesten deutschen Entwicklerstudio. Und genau dort erhalten die tapferen Fünf exklusiven Zugang, um **Crysis 3** zu spielen. Einzelspielerkampagne und Mehrspielermodus. Wen interessiert da schon Wurst?

Ab in die heiligen Hallen

Vor Ort warten Mitarbeiter von Crytek auf die Jungs, darunter PR-Managerin Franziska und, als Ansprechpartner für eventuelle Probleme und Fragen, Game-Designer Dennis. Uns interessiert vor allem die ungefilterte Meinung unserer Leser: Wie gut gefällt ihnen das Spiel, welche Fehler entdecken sie und was würden sie anders machen oder verbessern? Also lassen wir Dennis, Stefan, Tobias, Florian und noch einen Tobias erst einmal in Ruhe spielen. Der Abschnitt, den die Teilnehmer ausprobieren dürfen, wurde außer einigen Journalisten in San Francisco (siehe Vorschau von unserem Auslandskollegen Roland Austinat auf Seite 28) noch niemandem gezeigt.

Alle Teilnehmer sind gestandene Ego-Shooter-Profis und haben die bisherigen **Crysis**-Teile gemeistert. Die Eingewöhnungsphase ist deshalb entsprechend kurz. Florian Hoeschl macht mit der Demo kurzen Prozess: Schon nach 20 Minuten hat er den Abschnitt bewältigt, routiniert Aliens und Cell-Soldaten erledigt, Psycho getroffen und eine höllische Bahnfahrt hinter sich gebracht. Sein knapper Kommentar: „Hat gepasst." Gemeint ist damit vor allem der Schwierigkeitsgrad „Veteran", eine der fünf wählbaren Stufen. „Veteran" ist dabei für Shooter-Erfahrene gedacht. Dennis, ein Spieler, der sich auch gerne mal durch härtere Kaliber wie **Dark Souls** quält, dreht den Schwierigkeitsgrad probeweise auf „Post Human Warrior", um zu gucken, was die KI auf der schwersten Stufe auf Lager hat. Vorher nimmt er sich aber die Zeit, um mit Entwickler Dennis die Client-Version auf technische Details zu checken. Wie gut

SNEAK PEEK FAQ

Ein heiß erwartetes Spiel vor allen anderen spielen? Wir verraten, wie's geht:

In unregelmäßigen Abständen laden wir eine Handvoll Leser ein, ein noch unveröffentlichtes Spiel vor allen anderen anzutesten. Diese Events finden entweder in unseren Redaktionsräumen oder, noch spannender, direkt beim Entwickler statt. Wenn Sie Interesse haben, einmal an einer Sneak Peek teilzunehmen, halten Sie auf unserer Webseite www.pcgames.de die Augen offen!



In dieser Fabrikhalle legen sich unsere Leser virtuell mit Cell-Soldaten an und probieren verschiedene Möglichkeiten des Vorgehens aus.



Dennis trifft Dennis. Links unser Leser, rechts der Gamedesigner von Crytek. Es folgte ein reger Austausch über Grafik und KI.

„Zuerst bin ich rein, let's go – ein klarer Fehler. Die Aliens haben mich fertiggemacht."

Tobias Fest hat zwischen den wogenden Gräsern des spielbaren Abschnitts bittere Erfahrung mit den flinken Außerirdischen gemacht. Ein zweiter Versuch brachte Erfolge.

Einer der größten Räume des Gebäudes ist bei Crytek für Veranstaltungen reserviert. Hier dürfen unsere Teilnehmer auf bereitgestellten PCs vier Stunden lang spielen.

Sehen Sie die Aliens? Was aus dieser Perspektive noch möglich erscheint, ist aus Ego-Sicht brutal schwer. Vor allem weil die Viecher extrem schnell und angriffslustig sind!

sind die Texturen? Knackscharf, nur aus allerallernächster Nähe leicht matschig. Ist das die DirectX-11-Version? Ja, das ist sie. Ist Tesselation an? Sie ist. Schau mal auf die wunderbar runden Stufen. Florian ist mit der grafischen Qualität sehr zufrieden. Immerhin hatte ihn Teil 2 in dieser Hinsicht enttäuscht. Ein **Crysis**-Spiel, das muss grafisch umhauen. Diese Meinung teilen übrigens sämtliche Teilnehmer der Sneak Peek. Und dass Teil 3 jetzt schon besser als sein Vorgänger aussieht, darüber herrscht bei unseren Lesern ausnahmslose Einigkeit.

Stimmungsvoller Einstieg

Der spielbare Abschnitt, bei dem die Teilnehmer mit Prophet eine Lagerhalle durchqueren, sich danach durch ein grasbewachsenes Gebiet voller Aliens schießen, einen optisch veränderten Psycho (Ein bärbeißiger Kollege aus **Crysis** 1 und **Crysis Warhead**) treffen und eine halsbrecherische Zugfahrt hinlegen, weckt unterschiedliche Gefühle bei unseren Lesern. Tobias Degitz zum Beispiel stolpert erst einmal über einen Programmfehler: Das Spiel zeigt ihm nicht an, wo sein eigentliches Ziel liegt, sodass Tobias minutenlang orientierungslos durch die Prärie irrt. Bei anderen Teilnehmern tritt dieser Bug allerdings nicht auf.

Die für die Serie typische hohe Freiheit beim Vorgehen kommt ebenso gut an wie das im Vergleich zum Vorgänger offenere Terrain. Schlauchig ist der Abschnitt von **Crysis 3** zwar, verschleiert das aber gut durch offene Flächen, auf denen die Spieler sich austoben können. Dennis meint dazu: „Beim Leveldesign merkt man, dass es ein Zwischending zwischen **Crysis** 1 und 2 ist. Man hat wieder eine offenere Spielwelt, aber die ist auch durchaus beschränkt. Da gibt's also Levelgrenzen, und das stört auch erst mal – aber es ist trotzdem eine klare Verbesserung gegenüber **Crysis 2**. Mir gefällt, dass es auch mehrere Wege gibt, die einem beim mehrmaligen Spiel auffallen. Man fängt dann an, die Gegner auszutricksen, auch der Bogen eröffnet einem da neue Möglichkeiten."

Nett, aber nicht umwerfend, das ist die Meinung von Tobias Degitz zum neuen Bogen. Anderen, wie Stefan, gefallen zumindest die taktischen Möglichkeiten der Waffe: Mit EMP-Pfeilen legt man Selbstschussanlagen lahm, explosive Spitzen eignen sich für gepanzerte



New York, New York: Fünf unserer Leser statteten der Stadt an der Ostküste der USA zumindest virtuell einen Besuch ab. Um Sightseeing ging es dabei allerdings nicht.



Stefan, stolzer Familienpapa, erzählt seinem Nachwuchs besser nicht, wie cool er platzende Gegner findet.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: CRYSIS 3

Die Grafik



Leser: Jede Ecke der Demo wurde akribisch unter die Lupe genommen – bei einem **Crysis**-Spiel muss einfach jedes technische Detail stimmen. Die meisten Leser waren mit der beeindruckenden Grafik mehr als zufrieden, ein Wow-Effekt wie beim ersten **Crysis** stellte sich aber nicht ein.

PC Games: Die Grafik von Crysis 3 beeindruckt: Knackscharfe Texturen, stimmungsvolle Beleuchtung, Direct-X-11, Tesselation … Crytek hat sich die Kritik zum Vorgänger zu Herzen genommen und gibt Gas. **Crysis 3** wird eine optische Wucht.

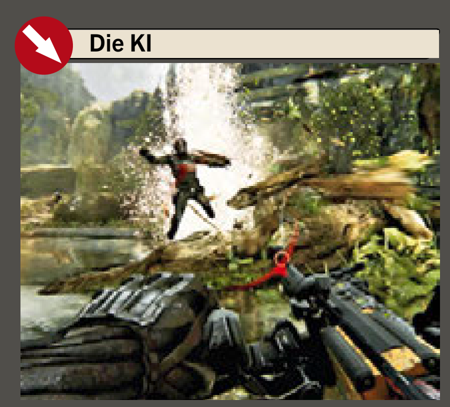
Die Steuerung



Leser: Ein einziger Leser beschwerte sich über die in seinen Augen gerade im Mehrspielermodus zu träge Steuerung. Es fühle sich eher an wie mit einer dicken Rüstung unterwegs zu sein als mit einem leichten Hochleistungsanzug.

PC Games: Wir müssen unserem Leser teilweise Recht geben, einige Bewegungen (gerade der Geschwindigkeitsmodus) fühlen sich zu schwerfällig an. Bedienung, Tastenwahl und Präzision sind dagegen ohne Fehl und Tadel. Wer den Vorgänger kannte, sollte auch hier keine Probleme haben.

Die KI



Leser: Ach, die künstliche Intelligenz! In der Demo-Version fanden unsere Tester einige Fehler, etwa nicht-reagierende Feinde, oder welche, die stur am Spieler vorbei Richtung Deckung hechten. Für einige Teilnehmer „der größte Schwachpunkt bislang".

PC Games: Die KI verhält sich grundsätzlich wie im Vorgänger und sucht sich dynamisch selbst einen Weg zum Ziel. Dass das nicht immer gut geht, ist klar. Trotzdem fehlt es an Feinschliff, denn eine fehlerhafte KI zerstört schnell die beste und schönste Spieleerfahrung.

Gegner. Auch Tobias Fest mag die neue Waffe: „Der Bogen ist eine sinnvolle Neuerung – er fühlt sich an wie ein Sniper-Gewehr, aber mit mehr Möglichkeiten". Stimmt. Das lautlose Gegnererledigen aus dem Tarnmodus heraus hat uns auch sehr viel Spaß gemacht! Eine Neuerung von **Crysis 3** wäre beinahe an allen Spielern vorbei gegangen: Prophet kann jetzt auch automatische Abwehrtürme hacken und damit umprogrammieren. Schleicht man sich nah genug heran, startet ein kleines Minispiel, in dem man fünf bewegliche Punkte im richtigen Moment einrasten lassen muss. Das ist nicht mehr als ein kleiner Reaktionstest, aber in der Hitze der Schlacht (das Spiel pausiert nicht) gar nicht so einfach. Unsere Leser standen dem Minispiel recht emotionslos gegenüber. Immerhin ein „Nicht so nervig wie in anderen Spielen" konnten wir ihnen entlocken. Alles richtig gemacht, Crytek!

Bei einer Sache sind sich übrigens alle einig: Das schulterhohe Gras, das sich sanft im Wind wiegt und verbiegt, wenn sich der Held seinen Weg hindurchbahnt, ist atemberaubend animiert und inszeniert: Wie in einer berühmten Szene aus **Jurassic Park 2** greifen nämlich immer wieder pfeilschnelle Raptoren-Aliens aus dem Nichts an und sorgen für nervöse Hektik bei allen Teilnehmern. Für Technik-Interessierte: Cryteks Testrechner bestanden aus einem Intel DZ77BH-55K-Motherboard, Intel Core i7 3770K/H60-Prozessor, 8 GB RAM und einer Nvidia Sapphire HD 7770.

Fragen zur Story

Kurz nach diesem Nervenkrieg im hohen Gras treffen unsere Leser einen alten Bekannten: Psycho, ein ehemaliger Kollege von Nomad und Prophet, erwartet die Helden, um sie im Gefecht zu unterstützen. Den Lesern und uns fällt auf: Der sieht ja plötzlich ganz anders aus! Nicht nur die Gesichtszüge passen nicht mehr zu dem Bild, das wir von Psycho im Kopf haben, auch einen Nano-Anzug trägt der Gute nicht mehr. Sollten die Träger nicht mit dem Material genetisch verschweißt sein, sodass es unmöglich sein dürfte, die Klamotten auszuziehen? Diese und andere Fragen (Warum ist Prophet am Leben? Was wurde aus Alcatraz? Welchem Zweck dienen die riesigen Kuppeln wirklich?) wollen unsere Leser gerne beantwortet wissen. Auch wenn es für niemanden wirk-



Der Bogen als neue Waffe kam bei allen Lesern gut an. Vor allem die Möglichkeit, Pfeilspitzen auszutauschen und unsichtbar zu bleiben, gefielen. Auch wenn's nicht sonderlich innovativ ist.

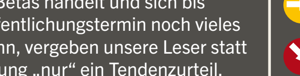


Warum Prophet in **Crysis 3** munter herumhüpft, obwohl er doch in Teil 2 gestorben ist, hat auch unsere Sneak Peek nicht geklärt. Allzu logisch wird die Erklärung sicher nicht.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.



- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt

Die neuen Waffen



Leser: Der Bogen als neue Waffe zum heimlichen Ausschalten kam überall gut an. Auch das Hacken wurde zumindest nicht als nervig aufgenommen (ein Kompliment!). Insgesamt fehlte einigen Lesern hier eine echte Neuerung.

PC Games: Auch wenn ein Bogen als Waffe nicht die Neuerfindung eines Genres ist, so fügt er sich doch reibungslos in das **Crysis**-Waffenarsenal ein und bietet Spielern, die auf Tarnung Wert legen, ein wichtiges Werkzeug. Aber auch wir vermissen eine richtig coole neue Wumme!

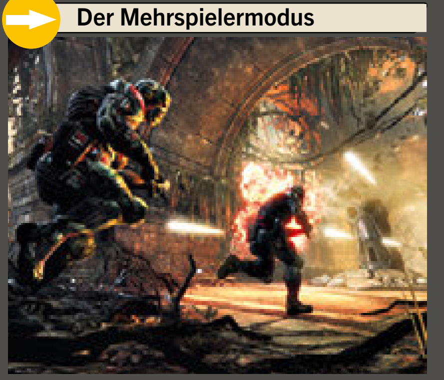
Die Kampagne/Story



Leser: Im rund zwanzigminütigen Abschnitt gab es von der Story nicht viel zu erleben. Anstatt alte Fragen zu beantworten, warf das merkwürdige Wiedersehen mit Psycho eher neue Fragen auf, die unsere Leser gerne geklärt hätten.

PC Games: Besonders ausgefeilt war die Story der **Crysis**-Reihe nie, aber welcher Shooter hat das schon? Wir können nur hoffen, dass Crytek die Geschehnisse um Prophet und seine Kollegen nicht allzu verwirrend gestaltet. Bisherige Zusammenhänge wirken schon stark konstruiert.

Der Mehrspielermodus



Leser: Gespielt wurde der neue Hunter- sowie der aus dem zweiten Teil bekannte Crashsite-Modus. Eine nette Dreingabe, so die einhellige Meinung, gekauft wird **Crysis 3** aber wegen der Einzelspielererfahrung. Mit erfahrenen Spielern sehen aber einige Leser Potenzial für den Hunter-Modus.

PC Games: Ein **Crysis**-Spiel braucht keinen Mehrspielermodus, sagen wir. Warum nicht einfach weglassen? Gegen **Battlefield 3** und Co. kommt man eh nicht an, für alles andere schickt Crytek bald **Warface** ins Rennen.

lich ausschlaggebend ist: Eine gute Geschichte wünschen sich alle für **Crysis 3**. Zumindest sollten lose Enden anständig verknüpft werden.

Ab aufs Schlachtfeld

Als die Entwickler den Mehrspielermodus laden, freuen sich die Teilnehmer vor allem auf den neuen Hunter-Modus: Da startet ein Teil der Mannschaft unsichtbar mit Nano-Anzug und Bogen. Der Rest muss in der Rolle von Cell-Soldaten einfach nur überleben. Schnell wird klar: Das macht Laune, ist aber nichts wirklich Neues. Dennis erinnert sich noch lebhaft an eine entsprechende **Half-Life 2**-Mod und andere, moderne Spiele, die einen ähnlichen Modus auffahren. Tobias Degitz etwa bräuchte den Mehrspielermodus in **Crysis 3** gar nicht, ihm ist die Einzelspieler-Erfahrung deutlich wichtiger. Stefan, der den Mehrspielermodus schon in der Alpha-Phase spielen konnte, ist dagegen begeistert. Für ihn gehört ein guter Mehrspielermodus einfach dazu. Auch Tobias Fest freut sich über die nervenaufreibenden Matches im Hunter-Modus. Denn die Jäger erwischt man nur, wenn man auf verräterische Spuren wie Bewegungen in Pfützen oder Schatten an den Wänden achtet. Dass die Rundenzeiten sehr knapp bemessen (keine Zeit, sich eine Strategie aufzubauen!), das Balancing fragwürdig und der Bogen etwas zu zielgenau ist, fiel einigen Teilnehmern negativ auf. Auch die geringe Kartengröße kam nicht sehr gut an. Dafür sind überall auf der Karte Gegenstände wie Munitionspacks oder Schilde versteckt, die das recht simple Spielprinzip auflockern. Insgesamt würde keiner unsere Leser **Crysis 3** allein wegen seinem Mehrspielermodus kaufen – eine nette Dreingabe ist er allemal.

Und jetzt? Abendessen.

Am Ende des Tages schlurfen die Teilnehmer zufrieden und erschöpft aus den Büroräumen von Crytek. Gerne hätten die Fünf – und wir Redakteure auch – noch viel mehr vom Ego-Shooter gesehen und gespielt. Gefallen hat es trotzdem allen Gästen, **Crysis 3** macht einen gelungenen Eindruck und die Grafik ist wirklich ein Fest für jede Grafikkarte. Auf die Veröffentlichung des Spiels am 21. Februar 2013 freut sich jeder. Gut, wenn alle Unklarheiten beseitigt sind: Hat jemand jetzt noch Lust auf eine Currywurst um die Ecke? ❑



„Ich hab ein bisschen das Gefühl, dass Crysis 3 nun ein Opfer seines Hypes wird."

Dennis fürchtet, dass der Shooter an den hohen Erwartungen der Fans zerbricht. Ein sehr gutes Spiel wird es trotzdem, denkt er.



Das Prinzip des Jägers und Gejagten funktioniert in **Crysis 3** besser denn je. In der zerstörten Stadt können Sie wunderbar verdeckt vorgehen!



Aliens: Colonial Marines

Von: Sascha Lohmüller

In London gibt es Aliens! Zumindest wenn Sega dort Colonial Marines zeigt.

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

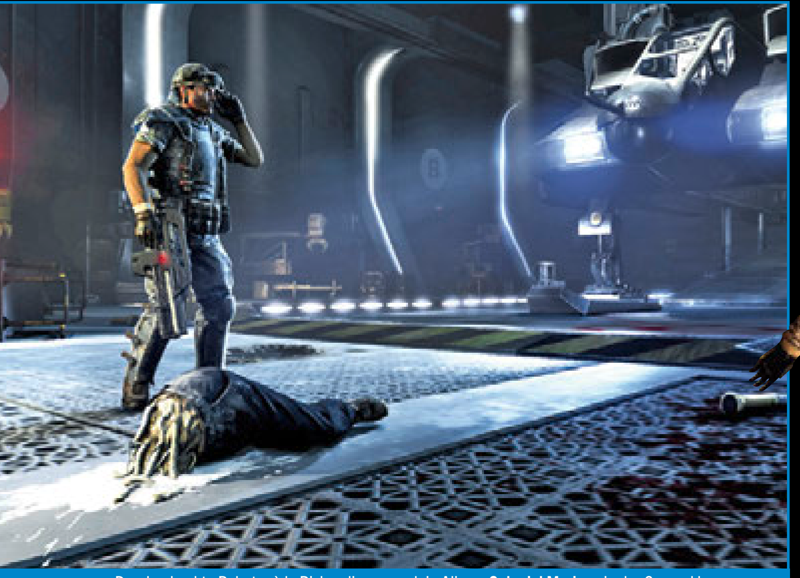
Langsam und erschöpft schleichen wir durch den düsteren Korridor, an einigen Stellen fällt gedämpftes, unangenehmes Licht in den Gang. An den Wänden huschen Schatten entlang und sorgen für eine surreale Szenerie. Von draußen ertönt ein metallisches Kreischen. Und plötzlich steht ein Wesen vor uns: „Ihre Bordkarte, bitte." Ja, der Flughafen Nürnberg ist um fünf Uhr an einem nebeligen Novembermorgen ein recht seltsamer Ort. Und dennoch lohnt es sich, hier so früh aufzuschlagen, denn Sega lud uns nach London ein, wo wir neben neuen Mehrspielereindrücken auch erstmals Solo-Erfahrungen mit **Aliens: Colonial Marines** sammeln durften.

Gedankenstütze

Kurz zur Erinnerung: **Colonial Marines** spielt zeitlich direkt nach dem dritten **Aliens**-Kinofilm, versteht sich aber als Nachfolger des zweiten Streifens von Ridley Scott. Während der Solo-Kampagne sind Sie Teil eines Marine-Teams, das die U.S.S. Sulaco, zu der der Funkkontakt abgebrochen ist, untersuchen und Ellen Ripley finden soll. Auch stilistisch steht **Aliens: Die Rückkehr** Pate. Statt Survival-Horror soll **Colonial Marines** eher ein Action-Fest werden, ohne natürlich die Grusel-Trademarks der Serie zu vernachlässigen. Ebenfalls noch einmal erwähnenswert: Das Spiel wurde bereits Ende 2006 angekündigt, befindet sich dementsprechend lang in Entwicklung. Leider sieht man dies dem Spiel auch ein wenig an. Verstehen Sie uns bitte nicht falsch, in Aktion sieht das Spiel immer noch gut aus, aber eben nicht herausragend. Gezeigt wurde uns übrigens die PC-Version. Doch genug des Vorgeplänkels, stürzen wir uns in den Kampf!

Spielmodus 1: Die Kampagne

Auf bisherigen **Aliens**-Events war es so, dass Pressevertreter zwar einen Blick auf die Kampagne werfen konnten, aber eben nicht selbst

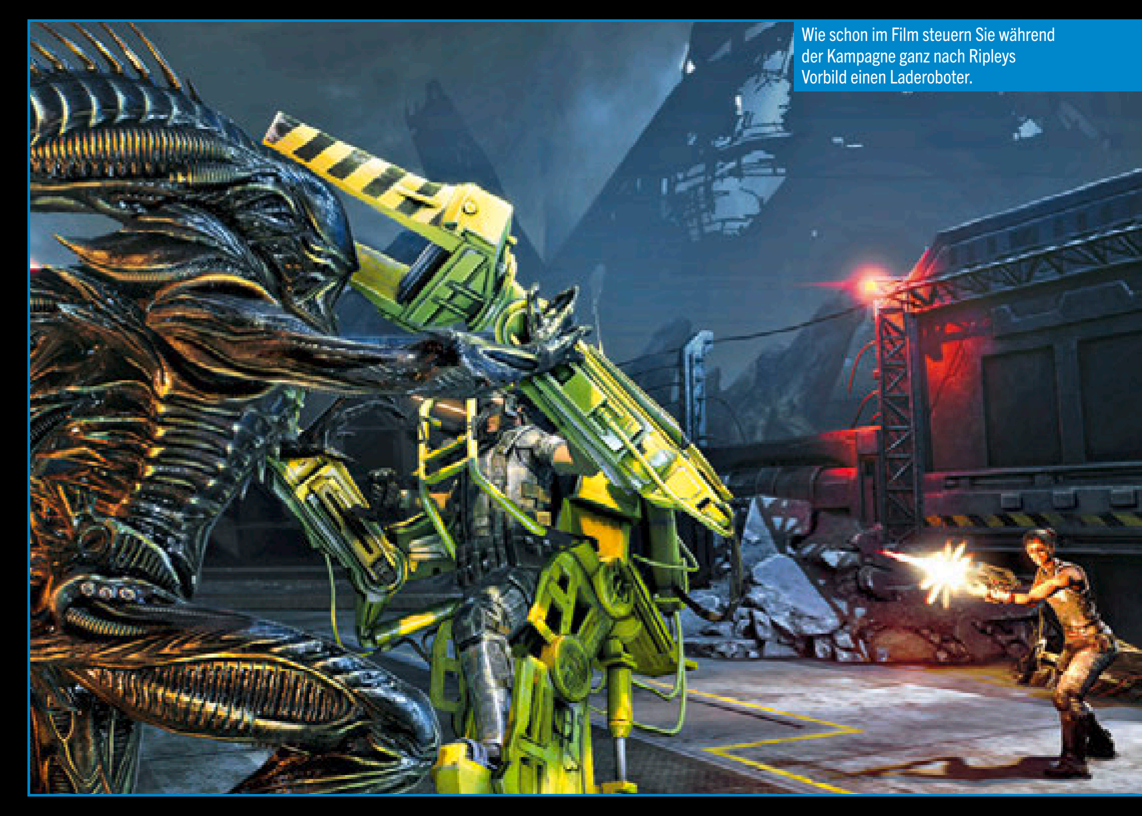


Durchgehackte Roboter à la Bishop liegen auch in Aliens: **Colonial Marines** in der Gegend herum – stilecht mit weißer Glibberpampe, die aus den Überresten quillt.



Natürlich sind auch die Eier legenden, sogenannten Facehugger, die man aus den Filmen kennt, in der Kampagne mit an Bord. Erschreck-Momente sind also garantiert!

Hand anlegen durften. Insofern ist der Beginn unseres Besuchs bei Sega kein Novum. Bevor wir uns nämlich selbst in alienverseuchte Komplexe wagen, steht eine Präsentation auf dem Programm. Der dort live vorgespielte und erstmals gezeigte Abschnitt macht zwar grundsätzlich nicht viel neu, vermittelt aber schon einmal einen guten Eindruck der angepeilten Atmosphäre. Entgegen ersten Befürchtungen wird **Colonial Marines** nämlich kein **Call of Duty**-Dauerfeuer-Klon mit **Alien**-Lizenz, sondern eher eine Achterbahnfahrt mit ruhigen Momenten. Von subtilen Horror-Elementen wie im ersten Film kann zwar nicht die Rede sein, aber genau wie im zweiten Streifen wird oftmals erst über einen längeren Zeitraum Spannung aufgebaut, bevor sich alles in explosiven Action-Sequenzen entlädt – eine nachvollziehbare Entscheidung für einen Ego-Shooter. Doch zurück zur Singleplayer-Kampagne: Nachdem die Präsentation zu Ende ist, dürfen wir endlich selbst Aliens rösten. Gerade auf der Planetenoberfläche gelandet, übernehmen wir die Kontrolle eines Marines. Der ist Teil des Suchtrupps, der die Vorgänge um die U.S.S. Sulaco und Ripley untersuchen soll. Besonders die ersten fünf bis zehn Spielminuten, in denen wir nicht einen einzigen Schuss abgeben, überraschen uns mit ihrer dichten Atmosphäre. Blitze erhellen den fremdartig aussehenden Himmel, Geschrei und andere Geräusche dringen aus einem Gebäudekomplex und die einstmals bevölkerte Kolonie wirkt wie seit Jahrzehnten verlassen. Auch im Hauptquartier der Basis selbst dauert es eine Weile, bis die Action einsetzt. Erst gilt es, die Lage zu sondieren, die Stromversorgung wiederherzustellen und die über die Anlage verteilten Bewegungssensoren zu aktivieren. Genau diese Szenen, in denen wir ohne Feindkontakt, aber mit Motion Tracker in der Hand langsam durch die Basis streifen und Funksprüche mit den Teamkameraden austauschen, sorgen für eine derartige Gänsehautatmosphäre, dass die meisten Horror-Spiele dieser Tage einpacken können. Permanent hat man das Gefühl, dass jeden Moment ein Alien von der Decke fällt, ein Facehugger von einem Tisch springt oder irgendein anderer, der Gesundheit nicht zuträglicher Mist passiert. Und es passiert – erst einmal gar nichts. Stimmung! Als dann endlich die Aliens angreifen, ist man fast schon erleichtert. Was dabei direkt auffällt: Die Marines sind deutlich stärker als noch in den Filmen. Während dort meist schon ein oder zwei Aliens das Ende für einen einzelnen Marine bedeuten, nehmen Sie es hier spielerisch gleich mit Dutzenden auf. Das ist aus Sicht der Action-Inszenierung sicherlich sinnvoll, wirkt im ersten Moment allerdings befremdlich. Erschwert wird das Ganze aber wieder dadurch, dass es keine komplette Auto-Heil-Funktion gibt. Vielmehr ist Ihre Lebensleiste in drei Bereiche eingeteilt. Die automatische Erholung funktioniert nur bis zum jeweils nächsthöheren Drittel. Wer also fast tot ist, regeneriert sich nur auf 33 Prozent



Wie schon im Film steuern Sie während der Kampagne ganz nach Ripleys Vorbild einen Laderoboter.

INTERVIEW MIT **CHRIS NEELEY**

„Action-Sequenzen sollten eine gewisse Wertigkeit besitzen!

PC Games: Ihr orientiert euch bei der Entwicklung ja sehr stark am zweiten Film; wird es trotzdem auch subtile Horror-Passagen wie beim ersten **Alien**-Film geben?

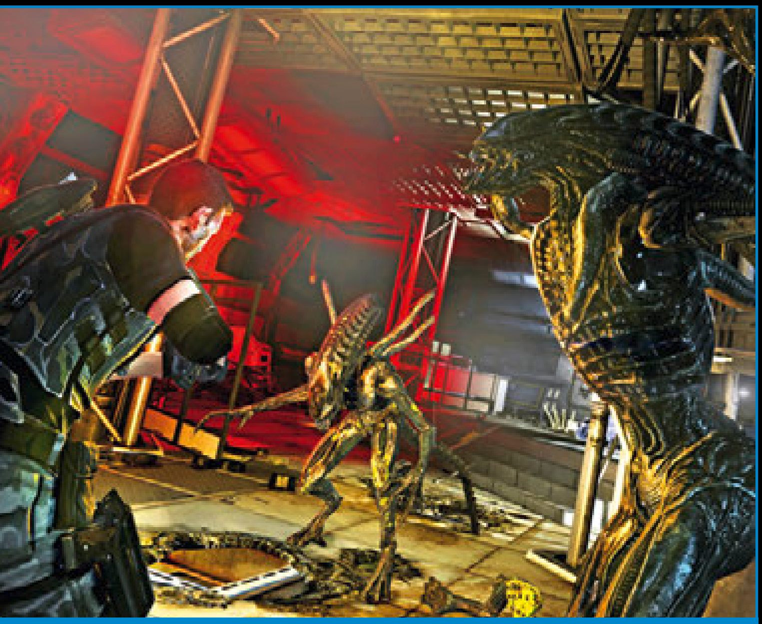
Neeley: Wir haben natürlich auch ruhigere Passagen im Spiel. Es ist ein

Chris Neeley ist Leveldesigner bei Gearbox.

Auf und Ab, bei dem die Spannung erst aufgebaut wird, bevor sie sich dann in der Action entlädt. Wir wollen erreichen, dass die brachialen Action-Sequenzen eine gewisse Wertigkeit, eine Wichtigkeit erreichen und nicht nur wild aneinandergereiht erscheinen. Wir versuchen, das Ganze so zu arrangieren, dass sich ruhige Momente mit Passagen, in denen ihr den Aliens in den Hintern tretet, und Passagen, in denen euch der Arsch versohlt wird, abwechseln. Dieses Auf und Ab könnt ihr ja auch in der Anspielsession der Kampagne selbst begutachten, wo es auch sehr viele ruhige Momente gibt.

PC Games: Das Spiel ist ja nun bereits seit 2006 angekündigt. Wir nehmen einfach mal an, dass es nicht bereits seit sechs Jahren genauso aussieht wie heute. Wie oft habt ihr Dinge verworfen oder sogar komplett neu angefangen?

Neeley: Gar nicht, es war tatsächlich ein stetiger Prozess bis heute, was die Entwicklung anbelangt. Wir wollten eben genau diesen Nachfolger zum Film **Aliens: Die Rückkehr** machen. Das war allerdings damals mit der verfügbaren Technologie schlicht und ergreifend nicht möglich. Daher haben wir damit angefangen, Programmierer ins Boot zu holen, welche unsere Technologie von Grund auf neu entwickelten, damit wir eben so etwas wie dynamische Beleuchtung oder auch andere Dinge genau so umsetzen konnten, wie wir uns das vorstellten. Wir hatten also im Vorfeld erst einmal jede Menge zu tun, bevor wir uns an die Entwicklung des eigentlichen Spiels machen konnten. Sehr viele Teile der Technologie sind speziell auf genau dieses Spiel zugeschnitten, beispielsweise das erwähnte Beleuchtungssystem. Uns war dieses sehr wichtig, weil wir es zum Aufbau der Spannung benötigen, wenn etwa Aliens dynamische Schatten an Wände und Decken werfen.

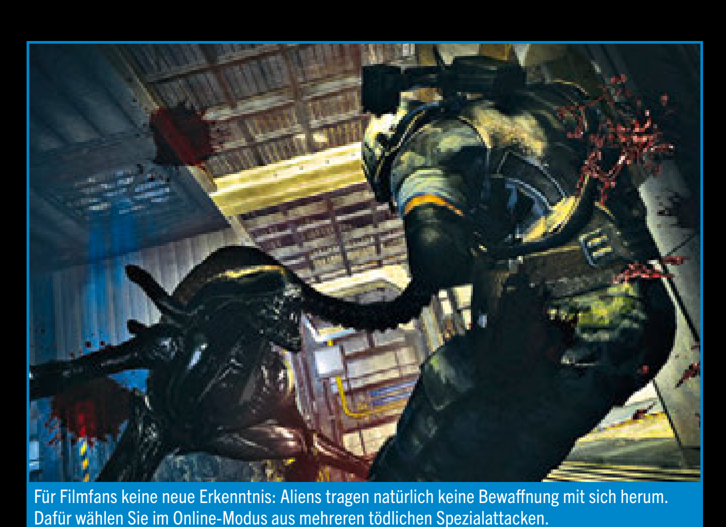


Obwohl beide Fraktionen unterschiedlich sind, wirkt der Mehrspielerpart gut ausbalanciert. Kommen Aliens aber erst mal so nah heran, ist es meist vorbei.

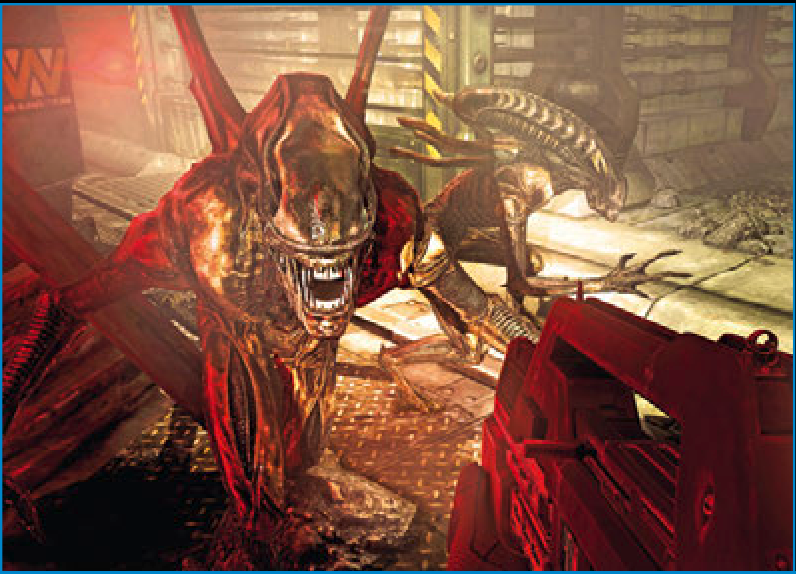
seiner Gesundheit. Komplett hochheilen können Sie sich nur mit herumliegenden Medipacks. Ähnlich klassisch gibt sich das Gameplay: **Colonial Marines** bietet technisch soliden Shooter-Standard. Waffenwechsel, Handling, Aiming, Fortbewegung – all das funktioniert gut, bietet aber auch keine großartigen Neuerungen. Lediglich der Motion Tracker verleiht Aliens eine gewisse Eigenständigkeit. In der Mitte des HUDs ist eine kleine Version des Bewegungsradars eingeblendet, auf Wunsch schalten Sie aber auch die weiter reichende, große Variante hinzu, die aus den Filmen bekannt ist. Wer das sperrige Gerät nutzt, kann allerdings nicht mehr schießen – schick, weil oldschool. Als wir kurz darauf in die Kanalisation der Anlage eindringen, ist die Anspielzeit auch schon vorbei. Auf zum Multiplayer!

Spielmodus 2: Extermination

Wie der Name bereits vermuten lässt, steckt hinter dem Extermination-Modus eine Variante des klassischen, beliebten Deathmatches. Allerdings wirkt dieser Modus schon allein durch die Asymmetrie sehr individuell. Hier stehen sich nämlich nicht zwei in den Grundzügen gleiche Teams gegenüber, sondern Aliens und Marines. Beide Seiten kommen mit unterschiedlichen Klassen daher. Aufseiten der Menschen unterscheiden sich diese natürlich hauptsächlich durch die Bewaffnung und das damit verbundene Vorgehen in den Kämpfen. Bei den Aliens ist es ähnlich. Allerdings haben Sie es hier mit verschiedenen Mutationen und Spezialattacken zu tun, schließlich tragen Aliens nur selten Gewehre mit sich herum. Der Standard-Xenomorph beispielsweise verfügt über eine Klauenattacke und kann seine Gegner mit seiner Schwanzspitze durchbohren. Wem das nicht zusagt, der kann aber auch mit einem säurespuckenden Alien in den Kampf ziehen. Oder mit einem sogenannten Lurker, der Gegner auf große Entfernungen anspringt (der Hunter aus **Left 4 Dead** lässt grüßen). Sonstige Vergleiche zu Valves Zombie-Hatz liegen natürlich nahe, werden zumindest dem Extermination-Modus aber nicht gerecht. Das Spielgeschehen ist deutlich schneller und actionreicher, zudem fehlt die dynamische Komponente der **L4D**-KI-Zombies. Der Escape-Modus lässt den Vergleich da schon viel eher zu, doch dazu später mehr. Ganz gleich, für welche Seite und Klasse man sich nun auch entscheidet: Wir sind erstaunt, wie gut ausbalanciert das Ganze bereits ist. Beide Seiten verfügen über durchschlagskräftige Attacken und Tools, die den jeweiligen Gegner auskontern. Aliens zum Beispiel haben wenig Fernkämpfer in den Reihen, können dafür aber an Decken und Wänden entlangkraxeln und die Marines durch Wände hindurch sehen. Die Marines wiederum haben Bewegungssensoren und eine deutlich höhere Reichweite als die Xenomorphen. Auch die Steuerung funktioniert bereits jetzt sehr gut, ist schnell und intuitiv erlernt. Allerdings erfordern die Aliens gerade im Vergleich zu den Marines deutlich mehr Übung und Geschick, insbesondere wenn Sie sich an den Wänden und Decken entlangbewegen, um möglichst lange unentdeckt zu bleiben. Nach ein paar Runden geht aber selbst die Kraxelei locker von der Hand. Einziger Kritikpunkt: Einige Spezi-



Für Filmfans keine neue Erkenntnis: Aliens tragen natürlich keine Bewaffnung mit sich herum. Dafür wählen Sie im Online-Modus aus mehreren tödlichen Spezialattacken.



Anders als in den Filmen wird ein einzelner Marine auch mal mit zwei oder drei Aliens fertig, ohne gleich in großartige Bedrängnis zu geraten – außer im Mehrspielermodus.

Sie sollten immer mit Bedacht vorgehen, sonst laufen Sie Gefahr, in einen Alien-Hinterhalt zu geraten. Der Motion Tracker, der Ihnen nahe Feinde anzeigt, ist Ihr Freund.

alobjekte wirken im Gegensatz zur Klassenbalance und zum eigentlichen Kampfgeschehen noch etwas zu stark. Beispielsweise finden wir in einem der Matches eine Art Kokon, versteckt in einer Ecke. Als wir diesen per Knopfdruck aktivieren, verwandeln wir uns in ein mutiertes Spezial-Alien und pflügen geradezu durch das gegnerische Marines-Team. Erst nach einer guten Minute und einer fast zweistelligen Kill-Anzahl schaffen es die Marines, das Biest zu stoppen. Im Vergleich dazu sehen selbst Tanks aus **L4D** wie zahme Schoßhündchen aus. Hoffen wir, dass hier noch an der Balance geschraubt wird oder diese Spezialkräfte nicht überhandnehmen. Apropos Balance: auf zum Escape-Modus!

Spielmodus 3: Escape

Erstmals vorgestellt wurde dieser Modus auf der diesjährigen PAX Prime Anfang September. Auch Escape hält, was der Name verspricht. Ein Team, bestehend aus Marines, versucht, aus einer ausweglosen Situation zu entkommen. Das andere Team, bestehend aus Aliens, will das verhindern. Die Klassenauswahl ist dabei dieselbe wie im Extermination-Modus, sprich: unterschiedliche Soldaten aufseiten der Marines, verschiedene Mutationen bei den Xenomorphen. Im Escape-Modus experimentieren wir erstmals während des **Aliens**-Events mit den verschiedenen Loadouts und dem Level-System herum. Für erfolgreiche Aktionen und Matches erhaltet ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr wie beispielsweise in **Call of Duty** oder **Battlefield** neue Waffen und Fähigkeiten freischaltet. Mit denen bastelt ihr euch auf Wunsch dann eigene Klassen für den Mehrspielermodus zusammen. Gerade die Vielzahl an unterschiedlichen Skins und Verzierungen lädt zum Experimentieren ein – sehr schön. Der Modus selbst lässt sich schon deutlich eher mit **Left 4 Dead** vergleichen als Extermination. Gefallene Marines beispielsweise müssen von ihren Teamkameraden wiederbelebt werden. Schaffen diese das nicht in einer bestimmten Zeit, ist der Gefallene bis zum nächsten Saferoom beziehungsweise bis zum Ziel dauerhaft aus dem Spiel. Auch die unterschiedlichen Aufgabenstellungen orientieren sich am Valve'schen Zombie-Apokalypse-Simulator. Hier will ein Aufzug aktiviert werden, dort muss ein Tor geöffnet bleiben, an einer anderen Stelle muss auf einen Truppentransporter gewartet werden. Die deutlich offenere Level-Architektur sorgt zudem für ein etwas gemäßigteres Tempo, zumindest im Vergleich zu Extermination. Hier springen nicht alle fünf Meter Aliens von der Decke oder kriechen aus Löchern in den Korridorwänden. Stattdessen krabbeln sie hier an Häuserwänden, Kränen und Felsformationen entlang und versuchen, einzelne Marines von der Gruppe zu trennen. Was ebenfalls während unserer Anspielsession deutlich wird: Ohne Absprachen funktioniert gerade für die Alien-Fraktion rein gar nichts. Die ätzenden Viecher sind auf sich allein gestellt gerade gegen mehrere Marines dermaßen schwach, dass man selten auch nur in Schlagreichweite kommt. Nur wenn das ganze Team geschlossen vorgeht, hat man eine Chance. Dasselbe gilt natürlich auch für die Marines, aber die vielen verschiedenen Spezialfähigkeiten und das vertikale Gameplay der Aliens sorgen dafür, dass man sich erst einmal mit den Möglichkeiten der Teamkameraden vertraut machen muss. Ab Februar heißt es also: üben, üben, üben …❑



Im Escape-Modus hat nur das Team eine Chance, das sich abspricht und zusammenarbeitet. Sonst ist schnell Schicht im Schacht.

„Die ruhigen Momente sorgen für Gänsehaut."

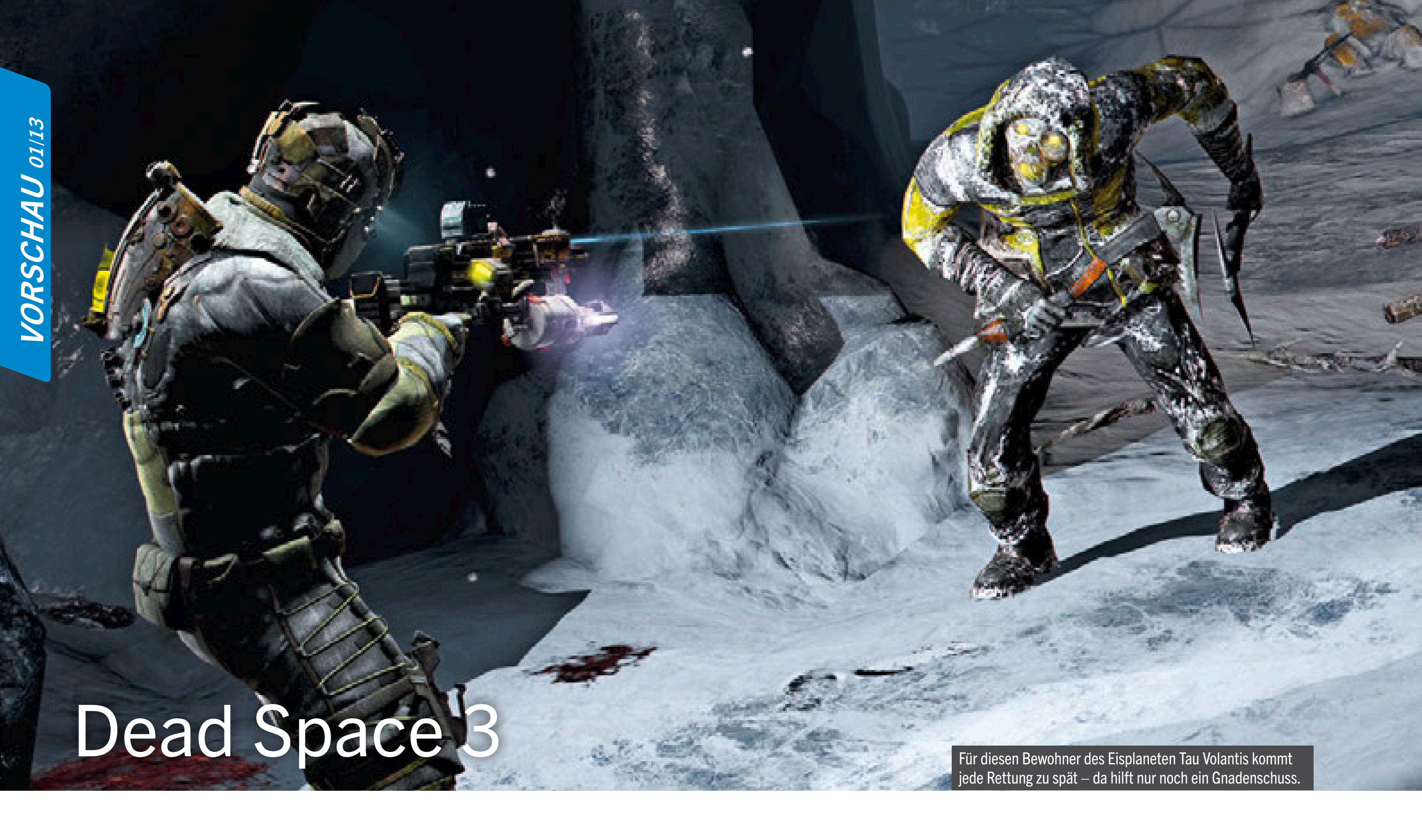
Sascha Lohmüller



Ex-Kollege Toni Opl bezeichnete **Colonial Marines** nach seiner letzten Anspielsession als **Call of Duty** mit **Aliens**-Lizenz. Da er nur den Mehrspielerpart antesten durfte, hat er damit nicht mal unrecht. Der präsentiert sich tatsächlich als eine Mischung aus **CoD** und **Left 4 Dead** – eine spaßige allerdings. Die Solo-Kampagne hingegen bietet zu meiner Erleichterung auch genügend ruhige Momente, um dem Franchise gerecht zu werden. Wenn man mit dem Motion Tracker in der Hand durch eine verlassene Forschungsanlage läuft, muss auch gar nicht viel passieren, um Stimmung aufkommen zu lassen. Dafür sorgen allein schon die Soundkulisse und die Lichteffekte. Leider sind aber Letztere aus technischer Sicht das einzig Herausragende.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Sega
ENTWICKLER: Gearbox
TERMIN: 13. Februar 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**



Dead Space 3

Für diesen Bewohner des Eisplaneten Tau Volantis kommt jede Rettung zu spät – da hilft nur noch ein Gnadenschuss.

Von: Roland Austinat

Monsterjagd zu zweit: Isaac Clarke bekommt im Kampf gegen die Necromorphs Unterstützung.

Wer Visionen hat, soll zum Arzt gehen – das sagte kein anderer als unser kettenrauchender Altkanzler Helmut Schmidt. John Carver, Sergeant der EarthGov-Truppen, hilft dieser Tipp wenig. Er hat zwar seltsame Visionen, aber akut noch ganz andere Sorgen: blutrünstige Necromorphs, die ihm mit messerscharfen Klauen an die Wäsche wollen. Und außerdem verlässt sich sein Mitstreiter auf ihn: Isaac Clarke, der auf dem Eisplaneten Tau Volantis gestrandete Ingenieur und Held der **Dead Space**-Serie, die in **Dead Space 3** ihrem Höhepunkt entgegengeht. Nach Survival-Horror-Abenteuern in einem Raumschiff und einer Mondbasis bekommen es Clarke und Carver jetzt mit den Monstern eines ganzen Planeten zu tun.

Zwei Helden, zwei Spieler

Dead Space 3 erlaubt es Ihnen, das Action-Adventure im Koop-Modus mit einem Freund durchzuspielen. Der muss nicht von Anfang bis Ende dabei sein – möchte er eine Pause einlegen, wechselt die Kampagne nahtlos in einen Einzelspielermodus zurück. Die Entwickler des EA-Studios Visceral Games kassierten für die Zweispielergeschichte viel Kritik, weil sich kaum einer vorstellen konnte, dass **Dead Space 3** mit zwei Helden genauso gruselig wie mit einem sein könnte. Aber bei einem Event in San Francisco konnten wir uns persönlich davon überzeugen, dass es auch jetzt noch zahlreiche unheimliche Momente gibt.

John Carver und Isaac Clarke werden von unterschiedlichen Motiven angetrieben: Carver will herausfinden, warum irre Fanatiker seine Frau und seine Tochter angegriffen haben. Hängt es mit der Artefaktausgrabungsstätte zusammen, dem Arbeitsplatz seiner Frau? Für Clarke geht es nur ums nackte Überleben, denn der Ingenieur war unlängst den Schrecken von **Dead Space 2** entronnen und stürzte auf Tau Volantis ab. Auf der letzten E3 bekamen wir kernige Action zu sehen: Das schussfreudige Duo zerlegte eine riesige, angriffslustige Bohrmaschine und kämpfte anschließend gegen einen Necromorph, der an einen Sandwurm in Frank Herberts **Wüstenplanet** erinnerte. Von diesem Necromorph wurde Clarke angesaugt, verschluckt und fand sich dann im besten Cliffhanger der ganzen E3, im Magen des Ungetüms, wieder.

Von dieser Bestie ist beim Event in San Francisco keine Spur. Stattdessen sehen wir in einem kurzen Trailer die anfangs erwähnten Visionen: So stößt Carver auf ein ganzes Regiment von Spielzeugsoldaten seines Sohnes, doch als er einen aufhebt und ihn Clarke zeigt, sieht dieser nur die leeren Hände seines Kollegen. Etwas später blickt Carver in Clarkes Gesicht – das jetzt jedoch wie das eines Necromorph-Zombies aussieht. Noch wilder wird es, als sich Carver taumelnd den Kopf hält: Während Isaac Clarke noch überlegt, was das zu bedeuten haben könnte, kämpft Carver in seinem Unterbewusstsein gegen sehr real erscheinende Monster. Diese Spielmechanik hat es wirklich in sich, denn sie erzeugt subtil eine paranoide Atmosphäre, der man sich nur schwer entziehen kann: Die Grenzen zwischen Realität und Wahnsinn beginnen zu verschwimmen.

Dichte Atmosphäre, simple Rätsel

Nun dürfen wir selbst an den Controller der Xbox 360, auf der die Entwickler uns einen Levelabschnitt im Koop-Modus spielen lassen. Wir stapfen durch eine verschneite Berglandschaft, die uns in kreisförmigen Pfaden einen Berg hinaufführt. Auf dem Gipfel befindet sich eine Station, der wir einen Besuch abstatten sollen. Dicht weht Schneegestöber vor unseren Augen und nimmt uns fast die Sicht auf kalt glitzernde Höhlen, in die unser Weg nach oben führt. Darin sind wir nicht allein: Immer wieder brechen Necromorphs im unpassendsten Moment aus den Wänden und eilen auf uns zu. Wenn wir zu weit von unserem Mitspieler entfernt sind, um das mitzubekommen, können wir uns gegenseitig zu Hilfe rufen. Verpulvern wir im Kampf

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Schnee und Eis machen unseren Gegnern nichts aus: Hinter uns schleicht sich ein weiterer hungriger Necromorph an.

Was die Skizzen und das Geschreibsel hier wohl zu bedeuten haben? Isaac Clarke scheint so ratlos wie wir.

Gestatten, John Carver. Was **Dead Space**-Veteran Isaac Clarke nicht weiß: Carver wird von bizarren Visionen geschüttelt.

gegen die wiederauferstandenen und mutierten Menschen all unsere Munition, bitten wir unseren Verbündeten um Nachschub oder drücken ihm denselben in die Hände.

Die Rätsel, die wir gemeinsam meistern müssen, sind bislang nicht ihren Namen wert: Wir aktivieren eine automatische Trittleiter, über die unser Kumpel nach oben kraxelt, machen mit telekinetischen Kräften die Laufrolle eines Aufzugs wieder aktionsbereit oder treten gleichzeitig an eine Seilwinde, die uns in einer Höhle eine Steilwand emporzieht. Der Weg nach oben ist dabei kein Zuckerschlecken: Wir müssen über scharfkantige Felsspalten springen, herunterkullernden Gesteinsbrocken ausweichen und vorwitzigen Necromorphs ein paar Schüsse in den Allerwertesten verpassen. Dann ist die relativ kurze Demo auch schon wieder vorbei – leider, denn für eine vernünftige Einschätzung des Koop-Modus hätten ein paar Minuten mehr nicht geschadet.

Selbst ist der Ingenieur

Auch in **Dead Space 3** kommt Isaac Clarkes Ingenieursdiplom zum Einsatz: Im ganzen Spiel finden Sie Waffenkomponenten, aus denen Sie leichte Ein- und schwere Zweihänder zusammenbauen können. Entweder frei nach Schnauze oder mithilfe von Konstruktionszeichnungen. Damit fertigen Sie sogar Waffen aus den zwei Vorgängern an oder kombinieren zwei eigenständige Waffen wie einen Plasmabrenner und einen Flammenwerfer. Zusätzliche Ressourcen findet Ihr Scavenger-Bot für Sie. Zeigt ein Radarscan an, dass sich verwertbare Elemente in der Nähe befinden, schicken Sie Ihren fliegenden Freund los, der dann für ein paar Minuten verschwindet. Ist er zurückgekehrt, packt er seine Fundstücke in Ihr Inventar. Wie schon Munition können Sie auch selbst gebaute Knarren an Ihren Mitspieler weitergeben, die er dann im Einzelspielermodus nutzen kann. Sie selbst können das natürlich auch.

Wie die bisherigen Teile verzichtet **Dead Space 3** auf ein traditionelles Display von Munitionsvorräten oder Gesundheit. Ihre Lebenskraft wird einmal mehr als leuchtender Balken auf Ihrem Tornister angezeigt, über die noch verbleibende Munition gibt ein Zähler direkt auf der Waffe Auskunft. Damit bleibt der Bildschirm frei für die stimmungsvolle Grafik mit ihren furchterregenden Necromorphs und John Carvers seltsamen Visionen. Wie das Spiel auf dem PC aussehen wird, ist derzeit noch unklar. Wir hoffen aber auf eine vernünftige Umsetzung, denn was eine nun wirklich in die Jahre gekommene Xbox 360 hinbekommt, sollte ein moderner PC schon lange schaffen. ❑

Nichts für schwache Nerven: Wie dieser Necromorph vor seiner Mutation ausgesehen haben mag, können wir nur erahnen.

„Auch mit zwei Spielern noch immer furchterregend“



Roland Austinat

Schon sagenhaft: Die Krone der Survival-Horror-Spiele trägt heute weder die **Resident Evil**- noch die **Silent Hill**-Serie. Dabei haben sie nach **Alone in the Dark** das Genre ins neuzeitliche Leben gerufen. Doch beide Reihen haben sich etwas von ihren ursprünglichen Stärken entfernt und bauen für meinen Geschmack heute zu sehr auf Action. Die gibt es zwar auch in **Dead Space 3**, aber ein solches Unbehagen, wenn ein Twitcher-Necromorph mit geschliffenen Klauen auf mich zustürmt, um mich in mundgerechte Häppchen zu zerlegen, bekomme ich in keinem anderen Spiel. Auch wenn wir nur einen sehr kurzen Levelabschnitt auf der Xbox 360 spielen durften, bin ich zuversichtlich, dass **Dead Space 3** ein weiterer Gruselklassiker werden wird.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Visceral Games
TERMIN: 8. Februar 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Roland Austinat ist freier Autor für PC Games.



Bioshock Infinite

Von: Sebastian Stange

Mitreißend, stimmungsvoll und rätselhaft – wir spielten das neue Bioshock über den Wolken ausführlich an!

Die malerische, helle Welt von Columbia ist ein toller Kontrast zu den düsteren Vorgängern.

In den Actionszenen wird der Titel zum flotten Shooter mit großem Handlungsspielraum.

Bioshock Infinite ist ein Rätsel, das macht es ganz zu Beginn schon klar, als es uns in die Haut des Ex-Geheimagenten Booker DeWitt versetzt, der von einem mysteriösen Agenten-Pärchen zu einem Leuchtturm gerudert wird. Eine schöne Anlehnung an das erste **Bioshock**: Wieder tobt ein Sturm und wieder ist es ein Leuchtturm, der uns in eine neue, bizarre Spielwelt führt. Nur hat der Held diesmal weitaus mehr Charakter, Geschichte und endlich auch eine Stimme. Booker kommentiert frei von der Leber weg, wie seltsam sein Auftrag ist. Er soll ein Mädchen finden – in der fliegenden Stadt Columbia. Die wurde einst als Aushängeschild der USA gebaut. Doch während des Boxeraufstandes in Nordchina zeigte Columbia sein wahres Gesicht und feuerte als fliegende Festung auf Zivilisten. Columbia fiel dadurch bei den USA in Ungnade und ist seitdem ein Phantom. Niemand weiß, wo sich die Stadt gerade befindet. Wie rätselhaft, dass DeWitts Auftraggeber den Weg nach Columbia kennen. Rätselhaft ist auch die Schuld, die DeWitt abtragen kann, indem er seine Zielperson befreit und nach New York bringt. Immer wieder wird er an diese Schuld erinnert – mit einem Zettel an der Tür des Turms oder an der Brust des toten Leuchtturmwärters. Was ist da los?

Es geht hoch hinauf!

Was es mit DeWitt auf sich hat, wer ihn beauftragt hat und wie sich das in die Geschichte Columbias einordnet, konnten wir während unserer drei Stunden mit **Bioshock Infinite** nicht klären. Wohl aber erlebten wir DeWitts Ankunft auf Columbia und die ist schlichtweg märchenhaft. Nachdem wir auf der Spitze des Leuchtturms einen Code eingeben, leuchtet der Himmel rot und dröhnt wie das Jüngste Gericht. Kurz darauf werden wir mit einer Rakete durch die Wolken geschossen und dann sehen wir den Himmel auf Erden vor uns. Columbia ist wunderschön. Wie ein schwebendes Archipel hängen einzelne Stadtteile in der Luft. Häuser schaukeln gemächlich im Wind und immerzu docken Teile der Stadt aneinander an oder lösen sich, um sich neu zu gruppieren. Inmitten der Szene thront die Statue Columbias – eine engelsgleiche Frauengestalt und das Gefängnis unserer Zielperson. Dort müssen wir hin!

Bildgewaltige, einmalige Kulisse

Columbia erleben wir zunächst von seiner besten, eindrucksvollsten Seite. Wir landen in einer Art Kathe-



Mit dem Vigor „Bockender Bronco“ schleudern wir unsere Gegner für einige Sekunden in die Luft.

drale voller Kerzen, mit bezaubernden Chorgesängen in der Luft und seligen Menschen in weißen Roben. Überall um uns gedenken Bilder, Statuen und Slogans dem Propheten Zachary Hale Comstock – Gründer und religiöser Führer der Stadt. Das sieht fantastisch aus! Die Kulisse ist einmalig und beschwört das Zeitgefühl der ersten Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts herauf, verquirlt sie mit Steampunk sowie US-Kultur und serviert sie uns in immer neuen, atemberaubenden Szenen. Auf PC (wir spielen mit Ultra-Einstellungen) wirkt der Titel dank scharfer Texturen und toller Beleuchtung richtig eindrucksvoll. Immer wieder werden zentrale Objekte dramatisch von gleißendem Licht eingehüllt – ein eigenwilliges, prima eingesetztes Stilmittel.

Stimmige, aber statische Welt

Nach einer Tauf-Zeremonie finden wir uns endlich in den Straßen Columbias wieder, wo der Comstock-Kult fortgeführt und mit einem gerüttelt Maß an Patriotismus vermischt wird. Auf einem Jahrmarkt lernen wir die Shooter-Steuerung, indem wir auf Papp-Teufel ballern, die Anhänger der Vox Populi darstellen – einer Untergrundbewegung der Immigranten und Ausgegrenzten. Noch wirkt das alles recht harmlos und wir erkunden staunend die Wunder der Stadt, belauschen ihre Bewohner und beginnen, nach Herzenslust Gegenstände zu plündern. Wie in den Vorgängern finden wir überall nützliche Gegenstände: Geld, Munition, Gesundheit, Dietriche oder Salze, von denen unsere magischen Fähigkeiten speisen. Allerdings ist diese Welt, obwohl sie voller Leben steckt, sehr statisch und bietet uns – abseits von Verkaufsautomaten und Kiosken, an denen wir uns kurze Filme ansehen – keine Interaktionsmöglichkeiten. Wer mehr über die Stadt erfahren will, muss genau hinschauen. Überall geben Plakate, Schilder und Audio-Logs tieferen Einblick in Columbias Geschichte.

Die dunkle Seite Columbias

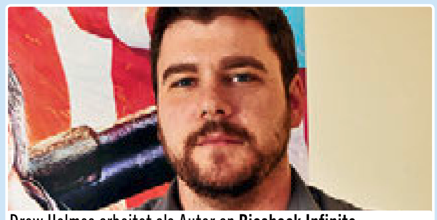
Später, während einer Tombola zu Ehren Comstocks, wendet sich das Bild der perfekten Welt. Kurz zuvor reicht uns ein Straßenjunge ein rätselhaftes Telegramm. Es warnt uns, nicht aufzufallen und nicht die Nummer 77 zu ziehen. Was bedeutet das? Und wieso warnt ein Plakat vor einem



Zu Beginn des Spiels ist die gesamte Umgebung mit Comstock-Propaganda gepflastert.

INTERVIEW MIT **DREW HOLMES**

„Große Rätsel haben etwas an sich, das einen einfach anzieht!"


Drew Holmes arbeitet als Autor an **Bioshock Infinite**.

PC Games: Wir waren überrascht von dieser krassen Mischung aus Religion und Patriotismus zu Beginn des Spiels. Das scheint ein wichtiges Motiv zu sein.
Holmes: „Ja, Religion ist eines der zentralen Motive im Spiel. Dann wäre noch das Amerika der Jahrhundertwende. Wir haben da einen Zeitraum gewählt, der eigentlich recht selten aufgegriffen wird – und schon gar nicht in einem Videospiel. Auch für uns Amerikaner ist diese Zeit recht fremd. Niemand denkt wirklich daran zurück, wie es damals 1912 war. Und wenn wir schon so was machen, dann müssen wir der damaligen Situation treu bleiben. Damals gab es halt krasse Spannungen zwischen den Rassen. Die Sklaverei hatte erst kürzlich ihr Ende gefunden. Riesige Teile des Landes waren sich darüber uneins und erholten sich gerade von einem Krieg, der darum geführt wurde. Und das alles spielte eine wichtige Rolle bei der Entstehung von Columbia."

PC Games: Columbia-Gründer Comstock und der privilegierte Teil der Stadt wurden prima eingeführt. Doch von der Bewegung Vox Populi bekamen wir nur wenig mit. Wer verbirgt sich dahinter und was sind die Motive der Gruppierung?
Holmes: „Die Vox sind mehr oder weniger die Unterschicht der Stadt. Die Gründer sind die herrschenden, weißen Protestanten. Die Vox sind alle, die nicht da hineinpassen. Es ist eine ganz klassische, populistische Bewegung, die da unter der Führung von Daisy Fitzroy zusammenkommt. Sie wird später im Spiel eine Rolle spielen. Booker wird sie treffen und ohne zu viel verraten zu wollen: Man wird erfahren, worum es ihnen geht. Sie werden unterdrückt. Sie werden wie Hunde behandelt – völlig inhuman. Und das reflektiert die Zeit, in der das Spiel angesiedelt ist. So war das damals in Amerika wirklich!"

PC Games: Wird das eines dieser Spiele, das ich nach dem Ende sofort wieder spielen will, um zu sehen, ob mit dem neuen Wissen immer noch alles Sinn ergibt?
Holmes: „Es ist ganz bestimmt ein Titel, den man durchspielt und dann sofort von vorn beginnt. Das ist alles, was ich dazu sagen will. Das Ende wird die Spieler hoffentlich wirklich nachdenken lassen – über die tiefere Bedeutung des Spiels und was wir damit in einem weiteren Sinne ausdrücken wollen."

PC Games: Dann gibt es ja noch diesen 1999-Modus!
Holmes: „Das ist ein extremer Hardcore-Modus. Wir wollen damit zurück in die Zeit von **System Shock 2** (erschien 1999. Anm. d. Red.), die Zeit bockschwerer PC-Abenteuer. Dieser Modus ist viel mehr als nur ein weiterer Schwierigkeitsgrad. Wir wollen den Spieler dazu anhalten, sich jedem Konflikt extrem vorsichtig zu nähern. Verliert man all seine Gesundheit, ist die Geldstrafe fürs Wiederbeleben dramatisch höher als im normalen Spiel. Und hat man nicht mehr genügend Geld, war's das und man wird ins Hauptmenü zurück geworfen. Und Geld ist so wichtig im Spiel! Man braucht es, um seine Waffen und Vigors zu verbessern und um Items oder Gears zu kaufen. Und wer das verpasst, wird es wirklich schwer haben. Wir wollen, dass sich das Spiel im 1999-Modus wie ein ganz anderer Titel anfühlt. Wer darin die falschen Entscheidungen trifft, wird dafür bestraft!"

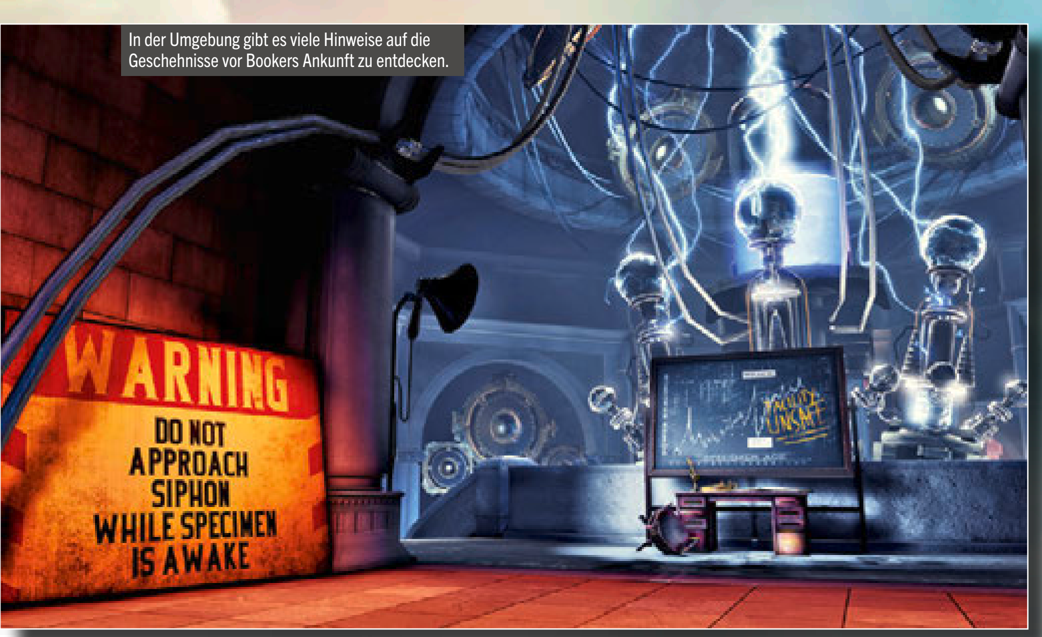
„falschen Hirten" mit einem Mal auf der Hand, das „AD" darstellt? Und wieso tragen wir genau dieses Mal auf der Hand? Auf der Tombola werden wir dann genötigt, einen Baseball zu ziehen – natürlich trägt er die Nummer 77. Und natürlich wird Los 77 gezogen! Als Sieger dürfen wir den ersten Ball werfen. Und zwar auf ein Pärchen – einen Weißen und eine Schwarze, die gefesselt auf einer Bühne präsentiert werden. Die Dekoration macht klar: Das sind Affen! Das sind minderwertige Leute und sie gehören für ihre Sünde bestraft. Wir können uns entscheiden, ob wir den Ball auf das Paar oder den Ansager werfen. Doch egal, welche Wahl wir treffen, wir werden entdeckt. Und nun wird **Bioshock Infinite** dann endlich zum Ego-Shooter.

Ballern, zaubern & erschaudern
Nachdem wir mit martialischen Nahkampfangriffen einige Wachen überwältigt haben, können wir eine Pistole ergattern und ballern recht shootertypisch drauflos. Sofort fällt die ungewohnte Steuerung auf: Die rechte Maustaste, mit der wir normalerweise anlegen, dient zum Abfeuern der Vigors – magische Talente, die wir durch besondere Tränke erhalten. Acht Stück gibt es im Spiel und wir beherrschen zu Beginn nur eine Sorte, die uns Besitz von Maschinen ergreifen lässt. Wir lernen schnell, dass wir ein Automatik-Geschütz besser dadurch auf unsere Seite bringen, anstatt es anzugreifen. Später erhalten wir ein Upgrade, mit dem wir den Zauber auch auf menschliche Gegner anwenden können. Sie kämpfen eine Weile auf unserer Seite, bringen sich aber um, sobald der Zauber abklingt. Ein grotesker Anblick! Ein von uns umgepolter Polizist prügelt sich, als der Effekt des Vigors nachlässt, mit seinem eigenen Schlagstock tot. Uns ist klar, dass wir von nun an als Bösewicht gelten.

Wir kämpfen mit Feuer und Raben!
In zunächst recht geradlinigen Abschnitten, die immer wieder mit kurzen Feuergefechten durchsetzt sind, arbeiten wir uns weiter zur Statue Columbias vor, die auf ihrer eigenen Schwebe-Insel thront. Wir durchqueren dabei ein Restaurant und einen Tempel, in dem Raben angebetet werden. Dort treffen wir auch auf übernatürliche Widersacher, etwa einen Feuer spuckenden Zwischenboss oder einen Typen, der sich in einen Schwarm Raben verwandelt und versucht, uns im Nahkampf zu überrumpeln. Beide hinterlassen jeweils neue Vigor-Fähigkeiten. Der Teufelskuss lässt uns Feuerbomben werfen oder – durch Gedrückthalten der Vigor-Taste – eine Feuerfalle legen. Der Raben-Zauber sendet einen


Die Schwebedrohne rechts wird mittels Vigor blitzschnell zum Verbündeten gemacht.


Beim ersten Einsatz des Teufelskuss-Vigors erleben wir, wie unsere Hände für einige Sekunden brennen.

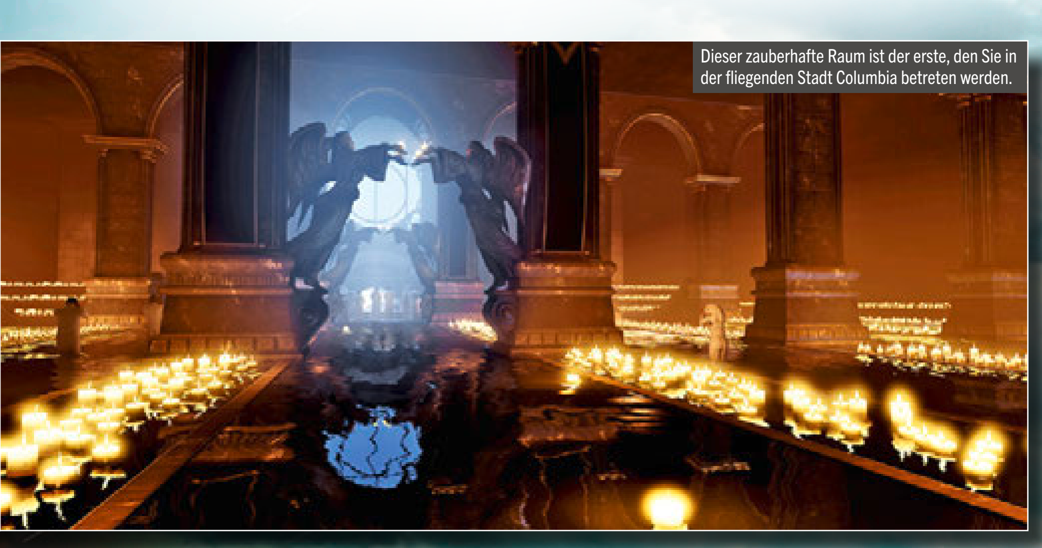


In der Umgebung gibt es viele Hinweise auf die Geschehnisse vor Bookers Ankunft zu entdecken.

Schwarm Raben aus, der unsere Gegner nicht nur ablenkt und verletzt, sondern auch unseren Waffenschaden für diese Ziele erhöht. Später lernen wir noch einen Zauber, der Gegner für eine Weile wehrlos in der Luft schweben lässt – ideal, um Scharfschützen aus ihrer Deckung zu holen.

Feintuning dank Gear-System

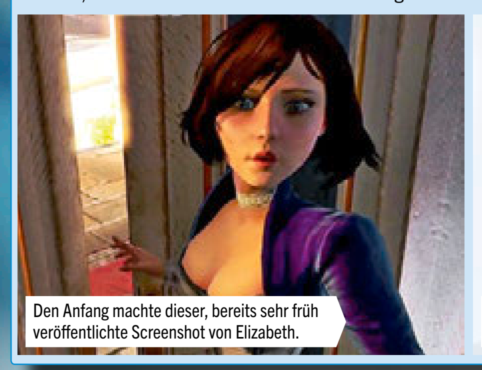
Das Ballern funktioniert bislang absolut solide. Es bedarf zwar einiger Gewöhnung, dass man die Waffe nun per Q-Taste anlegen muss, doch bald kamen wir prima klar. Die verschiedenen Schusswaffen wie MG, Schrotflinte, Karabiner, Pistole oder Raketenwerfer haben ihre jeweiligen Stärken und Schwächen, handhaben sich gut und können gegen Geld aufgerüstet werden – etwa um mehr Munition zu fassen, mehr Schaden auszuteilen oder präziser zu feuern. Außergewöhnliche Schießprügel vermissen wir aber bislang. Die Vigor-Fähigkeiten erweisen sich als recht praktisch und erlauben sogar einige Combo-Effekte. Wenn etwa Gegner auf eine Feuerfalle treten, können wir in dem Moment einen Schwarm Raben aussenden, der dann Feuer fängt und weitere Gegner entzünden kann. Dazu kommen die sogenannten „Gears“. Das sind vielfältige Charakterverbesserungen, die auf vier Slots verteilt werden und unsere Spielweise stark beeinflussen. Wir wählen etwa einen Gear, der unsere Nahkampfangriffe mit einem Feuer-Effekt versieht, sowie einen, der uns Gesundheit für mit Nahkampfangriffen getötete Gegner gibt. Das ermöglicht dann eine tolle Taktik: Raben lossenden, Gegner lähmen und drauflosprügeln. Spart Munition, heilt uns und ist mächtig effektiv. Und auch wenn wir uns beim Ballern mehr Freiheiten und mehr Möglichkeiten sowie Synergie-Effekte gewünscht hätten, so sind wir doch zuversichtlich, dass die im weiteren Spielverlauf folgen. Denn mit fortlaufender Spielzeit gibt es immer mehr offene Bereiche, in denen Booker blitzschnell über die Skyline flitzt – das ist ein Schienensystem, an dem er sich dank eines Magnet-Armbands ein- und ausklinken kann. Von der Skyline aus sind mächtige Sprungattacken drin, man ist schnell aus der Schusslinie verschwunden und kann außerdem durch Gears besondere Elementar-Effekte für Angriffe von der Skyline aus akti-


Dieser zauberhafte Raum ist der erste, den Sie in der fliegenden Stadt Columbia betreten werden.

VON DER COSPLAYERIN ZUM OFFIZIELLEN MASKOTTCHEN

Eine junge Russin zeigt, dass sich das Cosplay-Hobby richtig lohnen kann. Mit etwas Glück wird man als Werbestar entdeckt!

Cosplay ist eine eigenwillige Randerscheinung der Popkultur. Da gibt es Leute, deren Hobby es ist, sich möglichst aufwendig und glaubwürdig als Spiel- oder Filmheld zu verkleiden. Und oftmals hängt daran viel Hoffnung: Die Hoffnung auf Aufmerksamkeit, auf Medienrummel oder vielleicht sogar einen Job. Als Maskenbildnerin vielleicht? Oder gar als lebendiges Maskottchen für ein Spiel? Genau das schaffte die Russin Anna Moleva (Im Netz auf www.facebook.com/AnnaOrmeli zu finden) mit ihrer famosen Verkörperung Elizabeths. Sie traf den Look des Spiels so gut, dass sie kurzerhand von Irrational Games angeheuert wurde, um **Bioshock Infinite** bei Live-Events, in Werbespots und sogar auf der Verpackung zu bewerben. Anna ist damit nicht die erste Cosplayerin, die es zum Werbestar geschafft hat. Aber schön ist es immer wieder, wenn sich ein Hobby derart bezahlt macht!



Den Anfang machte dieser, bereits sehr früh veröffentlichte Screenshot von Elizabeth.



Die Cosplayerin Anna „Ormeli" Moleva stellte die Szene verblüffend genau nach.



Irrational belohnt die junge Dame mit einem Werbe-Deal. Anna wurde sogar als Vorlage für die Elizabeth auf der Spielehülle genutzt!

vieren. Unsere zweite Hoffnung auf Abwechslung im Kampf ist unsere Zielperson: Elizabeth.

Junges Mädchen, große Kräfte

Bevor wir das siebzehnjährige Mädchen befreien, erkunden wir die Forschungseinrichtung, die rings um ihr Gefängnis errichtet wurde. Elizabeth scheint eine immense Energie zu besitzen, die beständig wächst. Sie stellt eine richtige Gefahr dar, wie wir von Schildern und Aufzeichnungen lernen. Dann sehen wir sie – durch Beobachtungsspiegel zunächst. Elizabeth ist ein harmloses, naives Mädchen. Sie wirkt rein und unschuldig. Sie malt, träumt und zuweilen reißt sie ein Loch ins Raum-Zeit-Kontinuum. In einer Szene öffnet sie ein Portal ins Paris der Moderne, wo wir ein Feuerwehrauto sowie ein Kino sehen, wo „Die Rache der Jedi" läuft. Was zum Teufel?! Kurz darauf erreichen wir das Mädchen, das sich anfangs noch wehrt, doch bald an unserer Seite vor dem Songbird flieht, ihrem kolossalen Bewacher.

Fragen, Rätsel & noch mehr Fragen

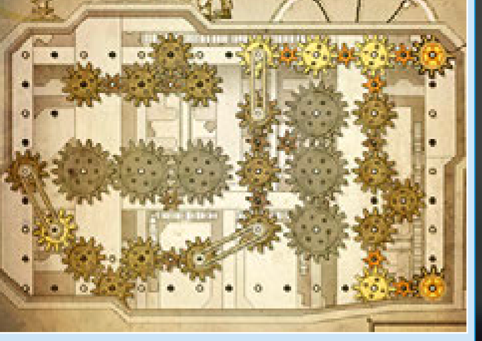
Der Songbird ist ein riesiger Robo-ter-Vogel. Er ist Elizabeths Wächter und versucht in der nun folgenden Fluchtsequenz alles, um das Mädchen zu fangen. Es ist mächtig eindrucksvoll, durch das Innere der Columbia-Statue zu stürmen, während sie von außen durch die Klauen der Kreatur zerrissen wird. Am Ende stürzen Booker und Elizabeth in die Tiefe, während die Statue im Hintergrund zerbricht. Beide landen im Wasser von Battleship Bay, wo der Songbird von ihnen ablassen muss. Und wieder verzaubert uns **Bioshock Infinite** mit seiner Kulisse. Denn da ist plötzlich ein Strand! Ein fliegendes Stück Meer mit Steg, Sandstrand, Zuckerwatte und Musik. Elizabeth liebt es hier. Sie liebt die Musik, die Freiheit und die Gerüche. Wir hingegen wundern uns. Wieso treffen wir hier schon wieder das Agenten-Duo vom Anfang? Wieso tauchen die immer wieder auf? Wieso spielt da eine Drehorgel „Girls just want to have fun"? Wieso müssen wir uns zwischen zwei Halsbändern für Elizabeth entscheiden? Eines zeigt einen Vogel, eines einen Käfig. Erklärt wird dazu nichts. Dem Spiel gelingt es meisterlich, uns in den Bann seiner einmaligen Spielwelt zu ziehen und uns gleichzeitig aber immer wieder stutzen zu lassen. Uns ist klar, dass hier ganz besondere Mächte ihre Finger im Spiel haben, dass Elizabeth eine Schlüsselrolle spielt und auch Booker DeWitt eine zentrale Figur darstellt.

Ein unkomplizierter Begleiter

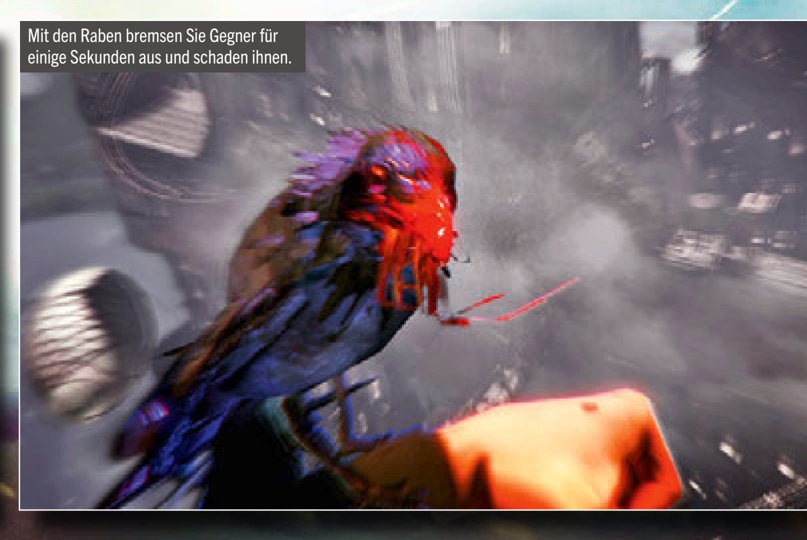
Zusammen mit Elizabeth, die ebenso wie Booker in der englischen Fassung hervorragend vertont ist, besuchen wir weitere Teile der fliegenden Stadt. Das Duo unterhält sich dabei immer wieder während des Spielgeschehens, kommentiert das Erlebte und entwickelt schnell eine wunderbare Chemie. Es macht Spaß, zusammen mit Elizabeth die Stadt zu erkunden, die in der folgenden Spielzeit deutlich offener wird und hier und da sogar versteckte Schätze offenbart. Elizabeth bringt außerdem neue Möglichkeiten in den Kampf gegen unsere Verfolger. Sie wirft uns etwa Munition oder Heil-Items zu. Hat sie etwas für uns, ruft sie das laut aus und ein Tastendruck genügt, um darauf einzugehen und etwa ein Medikit zu fangen. Obendrein kann Elizabeth Gegenstände aus anderen Dimensionen in die Wirklichkeit zerren. Objekte, mit denen das geht, werden als schwarz-weißes Rauschen gezeigt. Per Tastendruck materialisiert Eliz-

KNOBELSPIEL FÜR VORBESTELLER

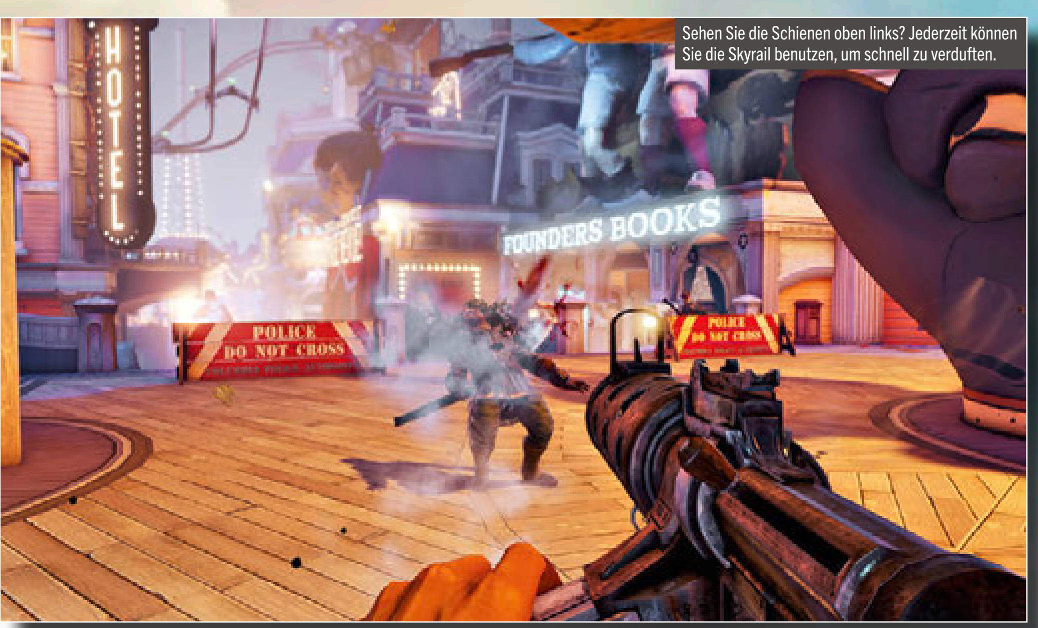
Wer vorbestellt, erhält den Zugang zu einem kleinen Puzzlespiel und kann so Items für Bioshock Infinite verdienen.



Nur wer den Titel vorbestellt, erhält einen Zugangscode für die Webseite www.finkmanufacturing.com, wo es 59 immer kniffligere Zahnrad-Rätsel zu lösen gibt. Als Belohnung gibt es nicht nur Wallpapers und Facebook-Avatar-Bildchen, sondern auch Bonus-Gegenstände für **Bioshock Infinite**, etwa besondere Gears, Geld und Dietriche.



Mit den Raben bremsen Sie Gegner für einige Sekunden aus und schaden ihnen.



Sehen Sie die Schienen oben links? Jederzeit können Sie die Skyrail benutzen, um schnell zu verduften.

abeth ein Objekt unserer Wahl, etwa einen Punkt, an dem wir uns einhaken und so Gegner flankieren können. Oder ein Geschütz, Vorräte oder eine Teerpfütze, die wir entzünden können. Stets kann aber nur jeweils ein Objekt Wirklichkeit werden. Diese Mechanik ergibt zusammen mit den restlichen Fertigkeiten DeWitts ein rundes Shooter-Fundament. Sehr schön: Elizabeth wird nicht zur Gameplay-Bremse. Zu keiner Zeit spielten wir für sie den Babysitter oder die Eskorte. Die Schusswechsel mit Comstocks Fußsoldaten sind allerdings nicht das Highlight von **Bioshock Infinite** – es ist die rätselhafte Geschichte von Booker, Elizabeth, Comstock und seiner fliegenden Stadt. Die lässt uns auch lange nach der Anspiel-Session einfach nicht los.

Ein mitreißendes Erlebnis!
Bioshock Infinite macht keinen Hehl daraus, dass die Dinger allesamt anders sind, als sie auf den ersten Blick scheinen. Wir empfanden während des Spielens wie Booker, der von der ganzen Sache reichlich überfordert ist und der eigentlich nur seinen Job erledigen will. Aber gleichzeitig fallen uns immer neue Ungereimtheiten auf und wir finden am Ende der Demo sogar heraus, was es mit Elizabeth auf sich hat: Sie ist Comstocks Tochter – ein Wunderkind, das nach nur einer Woche Schwangerschaft auf die Welt kam. Comstock sieht in ihr eine Quelle für Columbias Macht. Die Untergrundbewegung Vox Populi hat andere Motive, doch wir begegneten dieser Gruppierung während der ersten Spielstunden noch nicht direkt. Aber eines wissen wir: Mehr noch als in den beiden Vorgängern sind es die rätselhafte Story, die fantastische Inszenierung und die einmalige Kulisse, die **Bioshock Infinite** zu einem Ausnahme-Shooter machen. Dass der eigentliche Shooter-Part hingegen in den ersten Stunden noch ein wenig blass aussieht, stört uns nicht im Geringsten. Zum einen dürfte sich die Sache mit mehr Vigor- und Gear-Fähigkeiten später noch weiter entfalten, zum anderen könnte uns selbst ein absolutes 08/15-Geballer den Spaß am Erkunden und Begreifen Columbias nicht verderben. Da verzeihen wir sogar die erneute Verschiebung des Titels um einen weiteren Monat. Am 26. März wird es nun so weit sein. Dann können wir die Rätsel von **Bioshock Infinite** lösen! ❑

„Kulisse und Inszenierung haben mich voll in ihren Bann gezogen!“



Sebastian Stange

Ich bin beeindruckt! Sehr sogar. Rein spielerisch, jetzt mal auf die Baller-Mechanik runtergebrochen, macht **Bioshock Infinite** eigentlich gar nicht so viele Sachen neu oder herausragend. Es ist mehr als seine Vorgänger ein reinrassiger Ego-Shooter – trotz der Vigor- und Gear-Elemente. Herrje … es gibt sogar einen sich selbst aufladenden Energieschild. Aber zum einen funktioniert dieser Shooter schon jetzt recht gut, zum anderen bin ich einfach Feuer und Flamme für das einmalige Setting sowie die rätselhafte Story. Ich fühle mich wie damals, als die ersten Folgen **LOST** im Fernsehen liefen. Ich ertappte mich lange nach dem Anspielen noch bei „Was wäre wenn …“-Grübeleien zur Bedeutung von Booker, Elizabeth und Comstock. Das hat lange Zeit kein anderes Spiel geschafft. Sie können sich also auf **Bioshock Infinite** freuen! Weil es eine absolut mitreißende, anregende und überraschende Erfahrung ist. Und weil Sie die fliegende Stadt Columbia einfach erlebt haben müssen!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: 2K Games
ENTWICKLER: Irrational Games
TERMIN: 26. März 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Company of Heroes 2

In der richtigen Kombination stellt die Infanterie eine mächtige Waffe dar.

Von: Michael Kister

Bewährte Tugenden und behutsame Änderungen: Mehrspieler-Gefechte an der Ostfront!

AUF EXTENDED-DVD
- **Video zum Spiel**

Der Nikolaus brachte in diesem Jahr keine Schokolade, sondern schickte uns nach London, wo wir zum ersten Mal den Mehrspielermodus von **Company of Heroes 2** anspielen konnten. Entwickler Relic ließ uns auf zwei Mehrspielerkarten, „Rezhev Frontline" und „Pripyat River", in aller Ruhe sowohl 1v1- als auch 3v3-Gefechte austragen. Wir führen dabei mal das deutsche Ostheer, das zahlenmäßig unterlegen ist, dafür flexiblere Einheiten aufbietet, mal die Sowjetische Rote Armee, die eher auf das Prinzip Masse-statt-Klasse setzt, zum Sieg (oder auch ins Verderben).

Bewährtes bleibt bestehen

Am Grundprinzip rüttelt Relic nicht: Weiterhin entscheidet in den taktischen Mehrspielergefechten die geschickte Kombination der verschiedenen Waffengattungen zwischen Sieg und Niederlage. Die einzelnen Waffensysteme sind nach dem gewohnten Papier-Stein-Schere-Prinzip aufeinander abgestimmt. Weiterhin gilt es, durch das schnelle Erobern von Sektoren Ressourcen sicherzustellen und dem Gegner Siegpunkte abzuluchsen.

Änderungen lassen sich erst bei genauer Betrachtung ausmachen: So haben die Entwickler die Anzahl der Sektoren je Karte im Vergleich zum Vorgänger reduziert, zentrale Sektoren werden somit früher umkämpft. Der Spieler erhält für das Erobern von Sektoren und das Zerstören von gegnerischen Einheiten wie gewohnt Commander-Punkte, jedoch wurde der Spezialfähigkeitenbaum aus dem Vorgänger durch eine Reihe von Commandern mit festgelegten Spezialeigenschaften ersetzt, die von passiven Rüstungsboni über spezielle Einheiten-Upgrades bis zu aktiven Fähigkeiten wie Artillerie- und Luftschlägen reichen. Wir wählen bereits vor der Schlacht einen von sieben Com-

PC GAMES ON TOUR

Publisher THQ und Entwickler Relic luden nach London in das Carlton House Terrace, das die British Academy beherbergt. Hier gewährten sie unserem freien Mitarbeiter Michael Kister einen ersten Blick auf den Mehrspielermodus von Company of Heroes 2.

Er ließ sich weder von der adretten „sowjetischen" Empfangsdame noch von postierten Wachen beirren, sondern konzentrierte sich auf die anspruchsvollen Mehrspielergefechte. Bemerkenswert: Es gab in London weder Nebel noch Regen, dafür schmackhafte Snacks.





Eisflächen eröffnen neue Wege, können aber auch zum Verhängnis werden.

„Wir lieben E-Sports!“

PC Games: Hallo Jonathan! Könntest Du dich unseren Lesern kurz vorstellen?
Dowdeswell: „Mein Name ist Jonathan Dowdeswell. Ich bin der Executive Producer für **Company of Heroes 2** bei Relic Entertainment.“

PC Games: Wir konnten nun bereits einige Partien absolvieren und haben den Eindruck gewonnen, dass die Sowjets sich generell ein wenig schneller spielen und früher schweres Kriegsgerät zur Verfügung haben als die Deutschen. Ist das ein Problem des Balancing oder ein beabsichtigter Unterschied?
Dowdeswell: „Eine gute Frage! Das Lustige ist, dass heute schon andere meinten, dass es sich anfühlt, als wären die Deutschen ein wenig schneller. Das Faszinierende an der Balance: Selbst wenn ein Spiel über ein Jahr auf dem Markt ist, gibt es Leute, die am selben Tag sagen: „Diese Armee ist zu stark!“ und andere „Nein, die andere Armee!“ Die Deutschen sind ein bisschen defensiver eingestellt. Sie haben weniger verschiedene Einheiten, die dafür mehr Aufgaben erfüllen können. Die Sowjets hingegen haben viele Einheiten, die dafür jeweils nur für eine Aufgabe gut sind. Sie setzen mehr auf Masse. Der Eindruck, den du gewonnen hast, ist richtig, das ist so beabsichtigt. Es soll sich so anfühlen, dass die Deutschen ein bisschen stärker, ein bisschen anpassungsfähiger sind.“

PC Games: Wie sehen eure Pläne für Company of Heroes 2 aus, was E-Sports und große Turniere betrifft?
Dowdeswell: „Der erste Teil ist im Laufe der Jahre immer beliebter in E-Sports geworden und das ist großartig. Wir lieben E-Sports, es ist einfach toll zu sehen, dass Videospiele auf einer professionellen Ebene gespielt werden. Wir haben jetzt Mirror Matches: Man kann jetzt Deutsche gegen Deutsche oder Sowjets gegen Sowjets spielen, was wir zuvor nicht erlaubt haben. Das ist wirklich wichtig für E-Sports im Hinblick auf 1v1-Partien. Und wir haben mit Frontline gespiegelte Karten, was auch hilft. Aber dann haben wir noch die Battlefield-Karten: In der **Company of Heroes**-Reihe spielt Zufall eine große Rolle, was die Spielerfahrung bereichert und vom Spieler verlangt, dass er anpassungsfähig ist.“

PC Games: Wie funktioniert das Matchmaking-System? Basiert es auf dem Spielerlevel oder auf Ranglisten?
Dowdeswell: „Das Matchmaking ist ein ELO-System (Anmerkung: Ein Wertungssystem ursprünglich aus dem Schachbereich, das die Spieler- oder Teamstärke anhand einer Wertungszahl darstellbar macht; 1960 von Arpad Elo entwickelt). Das Fortschrittssystem im Spiel, das wir euch heute gezeigt haben, ist mehr ein persönliches Belohnungssystem und hat keinen Einfluss auf das Matchmaking. Dafür behalten wir eine andere Zahl im Auge, die uns gutes Matchmaking erlaubt.“



Jonathan Dowdeswell ist Producer bei Entwickler Relic.

PC Games: Wir haben die Erfahrung gemacht, dass kaum ein Spieler heute die Schneestürme dazu genutzt hat, den Gegner zu überraschen.
Dowdeswell: „In einem Schneesturm kann man nicht die gegnerische Basis angreifen. Es gibt Wege, aber man kann nicht einfach reinstürmen und anfangen auf alles zu schießen. Je mehr Partien man spielt, desto mehr Strategien in Schneestürmen entwickelt man. Was ich gerne mache: Ich baue viel Infanterie. Und an der Seite der Karte ist immer eine Reihe von Feuerstellen oder Häusern. Ich weiß, dass ich es mit einer warmen Einheit zum nächsten Feuer schaffe. Ich sammle also Einheiten am Rand der gegnerischen Basis und, gerade wenn der Schneesturm im Begriff ist aufzuhören, laufe ich hinein. “

mandern aus und sind damit für die Partie festgelegt. Zwar war das alte System flexibler, da man sich während der laufenden Partie zwischen den verschiedenen Optionen entscheiden und sich so dem Geschehen anpassen konnte. Doch mit dem neuen Commander-System kann der Spieler sich immer auf das Geschehen konzentrieren, es reißt ihn nicht heraus, damit er die nächste Spezialfähigkeit auswählt. Ebenfalls neu ist Truesight. Dieses System ersetzt den klassischen Fog of War, berechnet in Echtzeit die Sichtlinien aller Einheiten und sorgt so für mehr Realismus und taktische Möglichkeiten. Truesight stellt aber auch eine größere Gefahr für Ihre Truppen dar, denn ohne Aufklärung laufen Sie jederzeit Gefahr, dass der Gegner Ihnen in den Rücken fällt.

General Winter

Während auf der Frühlingskarte „Pripyat River“ noch die Kontrolle der Brücken und Furten im Mittelpunkt steht und das Spielgeschehen sich allgemein recht bekannt und konventionell anfühlt, ändert sich mit „Rezhev Frontline“ alles: Hier übernimmt „General Winter“ das Kommando. Gerade die ansonsten ziemlich mächtige und Panzern durchaus gewachsene Infanterie verliert enorm an Effizienz. Nicht nur, dass Tiefschnee das Vorwärtskommen der Fußtruppen erschwert und verlangsamt, sondern auch die Kälte setzt den Soldaten zu. Je länger sie unterwegs sind, desto „kälter“ werden sie und nehmen dabei Schaden. Aufwärmen können Sie Ihre Squads in Gebäuden oder an Lagerfeuern, die von Ingenieuren errichtet werden. In der Nähe von Fahrzeugen werden die Mitglieder der Infanterieeinheiten zwar nicht aufgewärmt, kühlen aber auch nicht weiter ab. Als wäre das alles nicht schon genug, werden Winterkarten auch noch regelmäßig von Blizzards heimgesucht. Diese Stürme werden von einem Countdown angekündigt, ihre Dauer ist zufallsabhängig. Solange so ein Schneesturm währt, haben die Fußtruppen es besonders schwer, zumal die Sichtweite stark eingeschränkt ist. Eine großartige Gelegenheit für Überraschungsangriffe! Dies fügt ein Zufallselement hinzu, das aber für alle beteiligten Parteien gleich ist und somit die Balance nicht gefährdet.

Fahrzeuge hinterlassen zudem Spuren im Schnee. Aufmerksame Spieler können so leicht erkennen, wenn sie von ihrem Gegner ausge-


Spieler können im Laufe der Partie auf mächtige Luftschläge zurückgreifen.


Dank Truesight können Einheiten nur Gegner sehen, die sich tatsächlich in ihrem Blickfeld befinden.

MASSGESCHNEIDERT

Relic zeigt sich Texturmodifikationen gegenüber offen und ermöglicht es den Spielern, ihre Armeen individuell zu gestalten.

Abgesehen von den normalen Tarnfarben, wie sie auf den Frühlingskarten zum Einsatz kommen, gibt es für alle Einheiten natürlich eine spezielle Wintertextur. Soldaten mit kurzen Hosen im Tiefschnee würden schließlich reichlich unpassend wirken, wie Game Director Quinn Duffy während der Präsentation anmerkte.

Damit hört die optische Vielfalt aber nicht auf: Während die von Relic zur Verfügung gestellten Texturen auf historischen Vorbildern basieren, können die Spieler selbst kreativ werden und ihre Armeen nach eigenen Vorstellungen gestalten. Die Anpassungen sind aber lediglich kosmetischer Natur und ändern nichts an den Eigenschaften der Einheiten. Die Balance bleibt dadurch unangetastet. Wenn Sie also anderer Meinung als Relics Game Director sein sollten und Ihre Soldaten gerne in Hawaii-Hemden und Bermudas in den Kampf schicken möchten, steht Ihnen nichts im Weg – entsprechendes künstlerisches Geschick vorausgesetzt.

◀ Hier haben wir einen schweren deutschen Panzer einmal im Winter-outfit ...

▶ ... und einmal in modischer Sommer- bzw. Ganzjahres-lackierung.

kundschaftet wurden, und entsprechend reagieren. Das bedeutendste und einflussreichste Element ist aber das Eis: Seen und Flüsse sind im Winter zugefroren, was Ihren Truppen neue Wege eröffnet. Aber Vorsicht! Eine Handgranate kann einem schweren Panzer normalerweise nicht mal einen Kratzer zufügen, die besagte Granate reicht jedoch aus, um die gerade eben noch sichere Eisplatte zu zerstören. Und damit verschwindet auch der mächtigste und teuerste Panzer chancenlos in den eisigen Fluten. Insgesamt verlangt das Element Winter dem Spieler größere Flexibilität ab und bringt eine willkommene Abwechslung in den Strategiealltag.

Moderne Gepflogenheiten

Für absolvierte Gefechte, egal ob gewonnen oder verloren, erhält der Spieler Erfahrungspunkte und steigt im Level auf. **Company of Heroes 2** orientiert sich hier an aktuellen Ego-Shootern wie **Call of Duty** oder **Battlefield**. Das nächste Level-up soll immer gleich um die Ecke warten, den Spieler jederzeit motivieren und bei der Stange halten. Die Belohnungen reichen dabei von simplen Achievements in Form von Medaillen bis hin zu kleinen Boni. Sie können in 20 Rängen aufsteigen und danach ähnlich den Prestige-Stufen in **Call of Duty** mehrfach wieder von vorne starten.

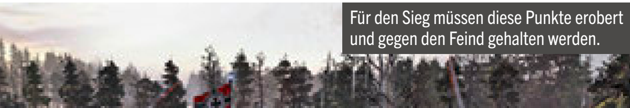
Nicht ganz olympisch

Im Bereich E-Sports hat sich Relic einiges vorgenommen: Alle Mehrspielerkarten werden in zwei Varianten vorhanden sein. „Battlefield“ ist organischer aufgebaut und strategisch wichtige Punkte sind nicht unbedingt gleichmäßig verteilt. In der Variante „Frontline“ hingegen sind die Karten streng symmetrisch an einer Achse gespiegelt, um größtmögliche Chancengleichheit zu gewährleisten. Diese Karten eignen sich am besten für ausgeglichene Mehrspielergefechte mit Wettbewerbscharakter. Ein weiteres Zugeständnis an Turniersituationen ist, dass in **Company of Heroes 2** – anders als im Vorgänger – sowohl beide Seiten die gleichen Armeen wählen als auch gemischte Teams gegeneinander antreten können. Das ist zwar nicht gerade historisch korrekt, aber der richtige Schritt, wenn **Company of Heroes 2** in großen Wettbewerben Fuß fassen soll.


Von Häusern bleiben nach den effektreichen Gefechten oft nur noch Ruinen.

Eine Frage der Technik

Den noch recht frühen Entwicklungsstand merkte man dem Spiel durchaus an. Es lief zwar bei hohem Detailgrad flüssig, doch fehlten durchgehend die Schatten. Beeindruckend waren die Physikeffekte. Gerade an den Brennpunkten war in längeren Partien irgendwann kein Stein mehr auf dem anderen. Ganze Wälder wurden von Panzern plattgewalzt und von Luftangriffen niedergebombt, von Häusern waren nur noch Fundamente übrig. Das mag sich martialisch anhören, macht im Spiel aber einfach Spaß. ❑



Für den Sieg müssen diese Punkte erobert und gegen den Feind gehalten werden.

„Bewährte Tugenden dezent mit interessanten Neuerungen gewürzt“

Michael Kister



Relic tut gut daran, das Spielprinzip des hervorragenden Vorgängers im Kern unangetastet zu lassen. Änderungen um ihrer selbst willen führen selten zu guten Ergebnissen. Außerdem laufen die Entwickler so nicht Gefahr, Veteranen zu vergraulen. Die vorhandenen Neuerungen wie Truesight wollen nicht revolutionieren, sondern verfeinern das Konzept und geben zusätzliche Tiefe und Optionen. Auch wenn man es nun schon in jeder Meldung gelesen hat: Den größten Einfluss auf das Spielgeschehen hat das Kältesystem. Gerade im Mehrspieler ist es spannend zu beobachten, wie unterschiedlich die Spieler mit den neuen Möglichkeiten umgehen. Relic ist auf dem besten Weg, wieder einmal einen echten Treffer zu landen!

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Relic
PUBLISHER: THQ
TERMIN: März 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Michael Kister ist freier Autor für PC Games.

Sieben auf einen Streich: Abenteurer, Wissenschaftlerin, Ritter, Mönch, Zwillinge, Hillbilly und Zeitreisende: Helden aus **The Cave.**

The Cave

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Robert Horn

Von sieben Helden, die auszogen, eine Höhle zu erforschen, und dabei allerlei Quatsch machten.

Haben Sie sich schon einmal mit einer Höhle unterhalten? Das würde uns sehr wundern, denn Höhlen sprechen bekanntlich nicht gerne mit fremden Menschen. Höhlen sind selbstverliebte Egomanen und hören sich stattdessen lieber selbst reden. Meist erzählen sie dann vollkommen absurde Geschichten von Abenteurern, die auf der Suche nach dem eigenen Schicksal tief in die Eingeweide der Höhle hinabsteigen und dort merkwürdige Rätsel lösen. Was für ein Quatsch!

Ein Kniefall

Wohl kaum jemand anderem würde man so einen Blödsinn als Grundgerüst für ein Spiel abkaufen als Ron Gilbert. Der Erfinder von Kult-Adventures wie **Maniac Mansion** oder **Monkey Island** genießt unter Menschen, die mit seinen Spielen groß geworden sind, ein gottähnliches Ansehen. Nach jahrelangem Hin und Her in der Spielebranche hat sich Ron 2010 seinem alten Arbeitskollegen Tim Schafer und Double Fine angeschlossen, um das zu machen, was er am besten kann: Adventures erschaffen. Mit **The Cave**, das so gut wie fertig ist, geht Ron Gilbert aber neue Wege. Statt eines spielerisch überholten Point&Click-Adventures der alten Schule bastelt er lieber einen Platformer mit knackigen Rätseleinlagen. Auch andere, traditionelle Elemente müssen weichen: Ein Inventar für unzählige aufsammelbare Gegenstände hat Ron ersatzlos gestrichen. Das stumpfe Zumüllen des Charakters mit Objekten, von denen Spieler nicht einmal wissen, ob sie sie irgendwann einmal



Die gruseligen Zwillinge haben allerlei Unsinn im Kopf. Ihnen hilft ein Geist beim Rätsellösen.



Ein bisschen Indiana Jones steckt auf jeden Fall in der Abenteurerin, die sich per Greifhaken über Abgründe hangelt.

THEMATISCHE ABSCHNITTE

Für jeden Charakter gibt es in der Höhle einen eigens entworfenen Bereich, der die Hintergrundgeschichte des Helden erklärt. Zwei Beispiele:



Die Forscherin durchstöbert eine gewaltige Raketenabschussbasis. Ihre Fähigkeit ist es, Computer und andere Geräte zu hacken. So wie wir den skurrilen Humor von Gilbert kennen, wird diese Rakete ziemlich viel Unheil anrichten …



Der Ritter muss an das Diadem einer Prinzessin gelangen, die hoch oben in einer Burg hockt. Leider lässt der Eisenmann dabei aus Versehen einen Drachen auf die Bewohner des Schlosses los. Der frisst mal eben sämtliches Fußvolk inklusive der Prinzessin. Zum Glück rülpst er das benötigte Schmuckstück wieder heraus!

brauchen werden, ist dem Kult-Entwickler nach eigener Aussage schon lange ein Dorn im Auge. In **The Cave** dürfen Sie immer nur einen Gegenstand aufheben und durch die Gegend tragen, um ihn möglichst gleich zu benutzen.

Auch das oft sture Marschieren von Bildschirm zu Bildschirm (gerannt wird traditionell nicht) will Ron abstellen. In **The Cave** wird gerannt und gesprungen, gehüpft, getaucht, geschoben und munter zwischen Charakteren hin und her gewechselt. Ein Jump & Run ist das Spiel dennoch nicht, im Mittelpunkt stehen nach wie vor abgedrehte Rätsel, die Ihnen allerlei Hirnschmalz abverlangen werden.

Ein drittes, aus alter Zeit geliebtes Element wollte Gilbert ebenfalls wieder aufgreifen: Wie in **Maniac Mansion** sollten Spieler mehrere Helden auf einmal steuern dürfen.

Planbarer Partnertausch

Ähnlich wie im Klassiker aus den Achtzigern wählen Sie ein Abenteurer-Trio zu Beginn des Spiels aus sieben unterschiedlichen Charakteren aus. Jede der Figuren hat einen eigenen Beweggrund, die Höhle zu erforschen, und, weit wichtiger, eine eigene Spezialfähigkeit. Der Hillbilly (übersetzt etwa Landei) zum Beispiel kann dank einer Luftblase längere Strecken unter Wasser tauchen als andere Figuren. Der Ritter hingegen nutzt einen Schutzschild, der ihn vor ansonsten tödlichen Gefahren wie Drachenfeuer schützt. Die Abenteurerin benutzt einen Greifhaken, der Mönch beherrscht Telekinese und der Zeitreisende eine Art Teleport. Welche der sieben skurrilen Helden Sie wählen, ist egal, durchspielen lässt sich **The Cave** in jeder Kombination. Trotzdem werden Sie an Stellen gelangen, an denen Sie mit Ihrer Heldentruppe nicht weiterkommen. Etwa weil nur der Hillbilly lange genug tauchen kann, um einen Schalter zu erreichen. Durchtauschen dürfen Sie Ihre Mannen nicht und so bleiben bestimmte Abschnitte erst einmal unberührt. Sie können diese Gebiete dann einfach umlaufen und Ihr Abenteuer anderswo fortsetzen. Das erhöht natürlich die Wiederspielbarkeit, aber doof finden wir das dennoch irgendwie. Wer steht schon gerne vor verschlossenen Türen?

Jedem das Seine

Für jeden der schillernden Charaktere gibt es in **The Cave** einen eigenen thematischen Abschnitt. Der Ritter, dessen Ziel es ist, eine Prinzessin zu retten, findet in der Höhle eine riesige Burg (!), die natürlich auch noch von einem mies gelaunten Drachen bewacht wird. Die Forscherin dagegen stößt auf eine unterirdische Raketenbasis



Ein unterirdischer Vergnügungspark ist das Themengebiet des dusseligen Hillbilly.



Ein Berg in einer Höhle? Klar, warum nicht? Der Mönch hilft sich hier mit Telekinese.

INTERVIEW MIT RON GILBERT

„Adventures sind die wahren Mehrspieler-Titel“

PC Games: Wie lange braucht ein normal denkener Mensch, um alle Puzzles zu lösen?
Gilbert: „Das kann ich wirklich nicht sagen. Aber wenn ich das Spiel teste und dabei durchspiele, kann ich es, wenn ich richtig Gas gebe, in etwa viereinhalb Stunden komplett schaffen. Aber nur, weil ich genau weiß, was ich tun muss, wie die Rätsel funktionieren und mit welchen Charakteren es am schnellsten geht.“


Redakteur Robert Horn (links) mit einem Idol seiner Jugend: Ron Gilbert.

PC Games: Mit nur einer Gruppe an Helden kann man sowieso nicht das gesamte Spiel sehen, oder?
Gilbert: „Stimmt. Du musst das Spiel ein zweites, drittes oder vielleicht sogar ein viertes Mal spielen. Es sind nicht nur Kleinigkeiten, die sich je nach Gruppenzusammenstellung ändern. Da gibt es ganz neue Gebiete. Die mittelalterliche Burg haben wir zum Beispiel noch nicht mal gesehen, weil wir den Ritter nicht in unserer Gruppe haben. In der Burg gibt es viele Adventure-Puzzles und natürlich die Geschichte des Ritters zu erleben.Die Wissenschaftlerin erwartet zum Beispiel ein gigantisches Raketensilo, mit dem Mönch besucht man einen Tempel auf der Spitze eines riesigen Berges, der in der Höhle versteckt ist.“

PC Games: Ihr habt einen Berg in einer Höhle?
Gilbert: „Ja, da ist ein Berg. Warum nicht? Es gibt ja auch ein Riesenrad. Oder ein Raketensilo.“

PC Games: Wie viel alte Adventure-Schule steckt in den ganzen Puzzles? Wie logisch sind die Rätsel? In **Maniac Mansion** gab es ja reichlich verrücktes Zeug.
Gilbert: „Immer wenn ich ein Adventure-Puzzle erfinde, versuche ich, die Lösung nicht offensichtlich und gleichzeitig nicht willkürlich erscheinen zu lassen. Den Leuten soll immer ein Licht aufgehen. Vielleicht nicht sofort, wenn sie das Rätsel zum ersten Mal entdecken. Wenn sie es aber gelöst haben, sollte es natürlich im Nachhinein absolut schlüssig sein. Das macht für mich ein faires Adventure-Rätsel aus.“

PC Games: Gibt es denn ein Dialogsystem im Spiel?
Gilbert: „Nein, so etwas, wie wir es in **Monkey Island** oder **Indiana Jones** hatten, gibt es nicht. Die Charaktere in **The Cave** reden nicht. Die Höhle selbst spricht und auch der eine oder andere NPC, aber die Helden bleiben stumm.“

PC Games: Es gibt einen Mehrspielermodus, richtig?
Gilbert: „Ja, einen lokalen Koop-Modus, online geht nicht. Meist gibt es doch in jedem Haushalt jemanden, der gerne nur zuschaut oder spontan mal mit einsteigt. Genau so ein Spiel sollte **The Cave** werden, in dem sich ein Spieler einfach spontan das Gamepad schnappt und einsteigt. Für mich sind Adventures die wahren Mehrspieler-Titel. Als ich Adventures als Kind gespielt habe, saßen wir immer in Gruppen um den Computer herum. Einer hat die Steuerung übernommen und der Rest hat schlaue Tipps gegeben. In **The Cave** sollen diese Personen auch aktiv mitspielen. Die Rollen innerhalb der drei Charaktere kann man dabei jederzeit wechseln. Dadurch entsteht eine sehr angenehme und freie Art, das Spiel zu erleben.“

und der Hillbilly tobt sich auf einem Vergnügungspark inklusive Riesenrad aus. Wer sagt, dass es so etwas nicht in einer Höhle geben darf?

Eine Kirmes voller Rätsel

Den Jahrmarkt führt uns Ron bei seinem Besuch in der Redaktion vor. Der Hillbilly begegnet hier seiner großen Liebe (der Holzaufsteller einer jungen Frau), deren Herz er erobern will. Dazu sammelt er Jahrmarkttickets, was natürlich nicht ohne abgedrehte Rätsel funktioniert. Überall stehen seltsame Buden und Fahrgeschäfte, die zwar die begehrten Tickets ausspucken, meist aber den Dienst und die Zusammenarbeit zunächst verweigern. Auch wenn Ron und Producerkollege Matthew Hickman diesen Abschnitt nur oberflächlich vorstellen, wird uns schnell klar: Wer hier sämtliche Rätsel lösen will (Wie überliste ich den Rate-mein-Gewicht-Vorhersager? Wie gewinne ich beim Unglücksrad? Was hat es mit der Two-Legged-Lady auf sich?), braucht mehr als nur ein paar Minuten. Wie viel Denksport wirklich in **The Cave** steckt, können wir nur raten. Egal wie abgedreht die Puzzles werden, so sollen sie zumindest immer nachvollziehbar sein. Sackgassen soll es ebenfalls nicht geben. Kommen Sie an einem Punkt nicht weiter, lockt ein anderer Teil der Höhle. Die Story der sieben Charaktere erzählt **The Cave** übrigens mit Höhlenmalereien, die Sie überall finden. Die starten dann kleine Comic-Filme mit Hintergrundinfos über Forscherin, Ritter und Co.

Das etwas andere Spiel

The Cave wird keine sauteure Superproduktion eines gigantischen Studios. Das kleine, aber feine Spiel kommt als Download-Variante auf den Markt und wird auf dem PC über Steam erhältlich sein. Gerade deshalb sollten Sie das Adventure im Auge behalten. Denn abseits der schillernden Blockbuster mit überlauten Marketingkampagnen verspricht **The Cave** eine ruhigere Gangart, die vor allem auf guten Humor und durchdachtes Spieldesign setzt. Wie gut Ron Gilberts neuestes Werk letztendlich wird, erfahren wir aber erst Anfang 2013. Bis dahin schwelgen wir in Erinnerung an die Klassiker: „Du kämpfst wie ein dummer Bauer.“ ❑


Hebel und komische Gerätschaften gehören in jedes gute Adventure, ist doch logisch!



„Erwärmt mit seiner liebevollen Puzzlelei sofort mein Spielerherz.“ *Robert Horn*

Szenen wie in **Wayne's World:** „Wir sind unwürdig!“ rufen auf Knien robbende Redakteure mit glückstränenüberströmtem Gesicht in den Raum, als the man himself Ron Gilbert die Redaktion betritt. Klar ist es etwas Besonderes, mit so einem Menschen über alte und neue Spiele zu plaudern. Über das Rätseldesign von **Maniac Mansion** zu philosophieren oder zu lästern, wie abgedreht doch das Ende von **Monkey Island 2** war (Empfehlung dazu: PC Games Podcast 177). **The Cave** verspricht, zumindest beim Rätseldesign und beim Humor den Ton dieser Klassiker zu treffen. Bisher macht das Spiel mit seinen Hüpf- und Knobeleinlagen einen guten, aber keinen überragenden Eindruck. Trotz Gilbert-Bonus.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Sega
ENTWICKLER: Double Fine Productions
TERMIN: Januar 2013

EINDRUCK **GUT**



In **Defiance** spielen Sie online mit anderen Spielern zusammen, erledigen Quests und schießen reihenweise Gegner über den Haufen. Also quasi eine MMOG-Version von **Borderlands**.

Defiance

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Viktor Eippert

Mit ihrem neusten Projekt versuchen die Entwickler von Trion, eine Brücke zwischen Film und Spiel zu schlagen. Ob das klappt?

Der amerikanische TV-Sender Syfy und MMOG-Experte Trion Worlds (**Rift, End of Nations**) haben mit **Defiance** eine sehr ambitionierte Vision, die es in der Form noch nie gegeben hat: die Verschmelzung von TV-Serie und Spiel. Was das im Klartext bedeutet und wie sich das von typischen Lizenzspielen unterscheidet? Nun, einerseits ist **Defiance** eine Sci-Fi-TV-Serie, die von Syfy in den USA produziert wird und ab April 2013 weltweit ausgestrahlt werden soll. Andererseits veröffentlicht Trion Worlds parallel dazu den gleichnamigen Online-Shooter für PC, PS3 und Xbox 360. Sowohl die Serie als auch der Shooter spielen auf der Erde der nahen Zukunft und erzählen beide zusammen eine übergreifende Geschichte. Das Revolutionäre daran ist, dass die Handlung der Serie und die Geschehnisse im Spiel nicht nur eng miteinander verknüpft sein sollen, sondern gar einander beeinflussen sollen! Die Entwicklung der Serie wird sich permanent auf die Spielwelt auswirken und umgekehrt beeinflussen manche Events im Shooter die Fernsehshow.

Mediale Evolution

Rob Hill, der ausführende Produzent von **Defiance**, geht im Interview näher auf die Verschmelzung zwischen TV-Serie und Spiel ein: „Die gegenseitige Einflussnahme umfasst verschiedene Dinge. Das fängt damit an, dass Joshua Nolan und Irisa, die Hauptfiguren der Serie, direkt im Spiel auftauchen. Da das Spiel zwei Wochen vor dem Serienstart anläuft, werden die Spieler die beiden also bereits kennengelernt haben und mit ihnen zusammen Missionen bestreiten. Und während dieser Aufträge helfen die Spieler Nolan und Irisa dabei, einen Kristall zu erhalten, der sich maßgeblich auf die Pilotfolge auswirken wird." Er fügt hinzu: „Wir haben auch einen Charakter, der in der Mitte der ersten Staffel die Serie verlässt und dann im Spiel auftaucht. Dort wird er einige Zeit verbringen und mit den Spielern Missionen bestreiten,



Die Hauptcharaktere der TV-Serie kommen auch im Spiel vor und erledigen gemeinsam mit Ihnen Missionen.

Per Tastendruck lassen Sie ein Quadbike erscheinen, um damit schnell durch die riesige Spielwelt zu heizen.

Dynamische Weltevents sorgen für intensive Kämpfe gegen gigantische Bossgegner, bei denen alle Spieler anpacken müssen.

Der Battlegrounds-Modus bietet schnelle Team-Deathmatch-Partien, in denen Sie mit Ihrer in den Storymissionen bereits erspielten Ausrüstung antreten.

Zu Beginn des Spiels erschaffen Sie einen eigenen Spielcharakter, den Sie im Editor bis ins kleinste Detail anpassen können.

bei denen er sich verändern wird. Wenn er nach diesen Ereignissen wieder in die Serie zurückkehrt, wird er anders aussehen und eine andere Einstellung haben. Andersherum wird es im Spiel größere Events geben, an denen viele Spieler teilnehmen und die dann in der Serie aufgegriffen werden. In einer Szene der Pilotfolge ist beispielsweise im Hintergrund einer Bar ein Plakat zu sehen, auf dem wir den Charakter eines Spielers einbauen werden, der sich in einem dieser Events hervortut. So etwas wurde bisher noch nie gemacht. Es ist eine Evolution beider Medien!"

Ungewollte Wohngemeinschaft

Die Handlung in Serie und Shooter spielt in einer fiktiven Version unserer nahen Zukunft. 2013 tauchen wie aus dem Nichts gigantische Raumschiffe von unbekannten Außerirdischen im Erdorbit auf und machen es sich da so richtig gemütlich. Im Zuge der Kontaktaufnahme stellt sich heraus, dass die riesigen Raumschiffe Archen und die Aliens Flüchtlinge sind. Das Heimatsystem der Votan – eines Verbunds aus sieben verschiedenen Alienvölkern – wurde zerstört und die Erde soll als neuer Lebensraum dienen. Der Großteil der Menschheit sträubt sich jedoch gegen die Aufnahme der Gäste, weshalb es trotz diplomatischer Lösungsversuche schlussendlich doch zum Krieg kommt. Während der mehrere Jahre andauernden Gefechte stürzen immer mehr Wrackteile der Votan-Schiffe auf die Erdoberfläche, was im **Defiance**-Universum als „Arkfall" (übersetzt „Fall der Archen") bezeichnet wird. Dabei geraten die an Bord befindlichen Terraforming-Chemikalien außer Kontrolle und verwandeln die Erde in beinahe jeder Hinsicht zu einem für Menschen und Votan gleichermaßen gefährlichen Planeten. Kriegsmüde und angesichts des angerichteten Schadens geläutert, schließen beide Parteien einen wackeligen Waffenstillstand, um zu retten, was noch zu retten ist. Inmitten dieser unwirtlichen Welt versucht Joshua, sich in der Serie durchzuschlagen – genau wie Sie in der Haut eines Söldners im Shooter.

Waffenstarke Action

Auf Einladung von Trion konnten wir mehrere Stunden lang in die PS3-Fassung des Shooters reinspielen und die Gefahren dieser Welt aus erster Hand erleben. **Defiance** spielt sich grundsätzlich wie ein typisches Online-Rollenspiel, nur eben mit Third-Person-Shooter-Anstrich. Zu Beginn erstellen Sie mit dem umfangreichen Editor eine Spielfigur, mit der Sie dann haufenweise Quests annehmen und Myriaden von Gegnern niederballern. Ähnlich wie in **Borderlands** gibt es ständig Loot zu erbeuten und zig verschiedene Waffen. Neben den obligatorischen Dauerbrennern wie Shotguns, Sturmgewehren, Pistolen und Raketenwerfern gibt es auch abgefahrene Wummen wie die Infector-Gun. Die verschießt mit Mutagenen geladene Pfeile, die getroffene Gegner durch fiese Mutationen entstellen und Schaden über Zeit verursachen. Obendrein bilden sich dadurch auch Kokons am Körper des Betroffenen, aus denen hin und wieder käferartige Viecher schlüpfen, die nahe Feinde


Wer in **Defiance** allein loszieht, hat es gegen stärkere Gegner richtig schwer. Hier erwartet Sie ein reinrassiges Mehrspieler-Erlebnis.


Defiance gibt Ihnen viele verschiedene Waffentypen an die Hand. Dieser Granatwerfer verschießt beispielsweise haftende Projektile, die Sie per Knopfdruck zünden.

attackieren. Schräge Nummer! Die Waffen unterteilen sich ebenfalls wie in **Borderlands** in verschiedene Qualitätsstufen und sind größtenteils zufallsgeneriert.

Umfangreiches Paket

Die Hauptgeschichte wird mit gut inszenierten und vollvertonten Dialogen vorangetrieben und soll bereits zum Launch des Spiels genug Beschäftigung für etwa 20 bis 30 Stunden liefern. Dabei können Sie sich MMOG-typisch jederzeit mit den anderen Spielern auf dem Server zusammentun und jede Quest auch in der Gruppe angehen. Doch die Hauptquest ist nur ein Bruchtteil von **Defiance**. An allen Ecken und Enden der Welt locken Nebenaufträge oder Mini-Events. Besonders cool sind dynamisch auftretende Weltevents, die sogenannten Arkfalls. So erlebten wir die Invasion einer Armee von Hellbugs, die in einem epischen Bosskampf gegen einen wolkenkratzerhohen Riesenkäfer endete. Solche Events können jederzeit stattfinden, sind zeitlich begrenzt und für alle Spieler offen.

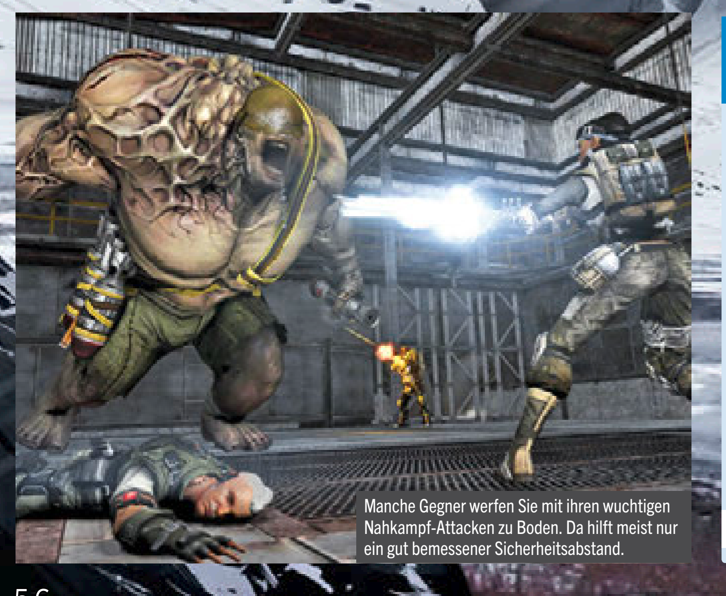
Zudem können Sie sich in gesonderte Koop-Missionen stürzen oder sich im PvP mit den anderen Spielern messen. Beim Anspiel-Event probierten wir sowohl einen „Shadow War“ als auch ein paar „Battlegrounds“-Matches aus. Shadow Wars bieten klassisches Domination-Gameplay, sprich, die beiden Teams kämpfen um den Besitz mehrerer Kontrollpunkte. Für Pep sorgt die Tatsache, dass sich obendrein auch NPC-Gegner einmischen und beiden Teams die Punkte streitig machen. Battlegrounds bot hingegen typisches Team-Deathmatch. Praktisch: Egal, ob Sie die Story-Aufträge verfolgen, Koop spielen oder sich im PvP tummeln – alles geschieht auf dem gleichen Server, Sie müssen also nie zurück ins Menü.

Alleskönner

Ähnlich flexibel ist auch die Charakterentwicklung in **Defiance**. Das Talentmenü ist wie ein Schachbrett aufgebaut, die anfängliche Wahl einer der vier Klassen bestimmt dabei nur, welche der vier auf dem Brett verteilten, aktiven Fähigkeiten Ihr Alter Ego von Beginn an beherrscht. Somit bestimmen Sie auch automatisch, wo auf dem Talentbrett Sie starten, da jeder erlernte Skill die angrenzenden Fähigkeitsfelder freischaltet. Neben den vier Aktionstalenten gibt es haufenweise passive Perks, die Ihrem Kämpfer allerhand Boni verpassen. Alle Skills sind in mehreren Stufen verfügbar; eine klassische Stufenbeschränkung soll es in **Defiance** nicht geben. Dadurch kann jeder Charakter irgendwann alles. Doch das Erlernen der Skills alleine reicht noch nicht. Sie müssen die Fähigkeiten erst einem von mehreren Loadouts zuweisen, damit sie wirksam sind. Jedes Loadout hat nur Platz für einen Aktionsskill, einige passive Talente, eine Granate, einen Schutzschild und je eine Primär- und Sekundärwaffe. Mit den Loadouts stellen Sie sich also auf verschiedene Situationen ein oder rüsten Ihren Kämpfer für unterschiedliche Taktiken im PvP.

Partnersuche

Wer die Ausstrahlung der TV-Serie in Europa übernehmen soll, steht noch nicht fest. Syfy und Trion verhandeln aber bereits mit potenziellen Anbietern und sind vom weltweiten Launch im April 2013 überzeugt. Aufseiten des Spiels ist das kein unrealistisches Unterfangen. Da **Defiance** noch in der Alpha steckt, lief beim Anspielen natürlich nicht immer alles rund. Aber die knapp 150 Entwickler haben noch einige Monate Zeit, um die Fehler auszubügeln, und inhaltlich machte **Defiance** bereits einen sehr fortgeschrittenen Eindruck. ❑


Manche Gegner werfen Sie mit ihren wuchtigen Nahkampf-Attacken zu Boden. Da hilft meist nur ein gut bemessener Sicherheitsabstand.

„Wahnsinnig ambitioniert, aber macht es am Ende auch Spaß?“

Viktor Eippert

Wer die PC Games regelmäßig liest, wird sicher wissen, dass ich ein Fan von ambitionierten Spielkonzepten und innovativen Ideen bin. Und genau daran mangelt es **Defiance** nicht. Die Kombination aus TV-Serie und Online-Shooter mit gegenseitiger Einflussnahme gab es so noch nie und das Konzept hat wahnsinnig viel Potenzial. Ich bin schon gespannt, wie gut die Verbindung am Ende klappt und vor allem, wie stark sich die Leistung der Spieler im Shooter letztendlich auf die Serie auswirkt. Wenn **Defiance** langfristig was reißen soll, müssen diese Auswirkungen allerdings richtig reinhauen, denn spielerisch macht **Defiance** zu wenig neu und spielte sich zumindest beim Vorschau-Event zu gleichförmig. Auch in Sachen Umfang haben sich die Entwickler viel vorgenommen. Eine riesige Spielwelt, haufenweise Quests, Coop, PvP, dynamische Events und weitere Inhalte nach dem Release sind natürlich auch schon geplant. Ich hoffe, Trion überhebt sich da nicht.

GENRE: Online-Shooter
ENTWICKLER: Trion Worlds
PUBLISHER: Trion Worlds
TERMIN: April 2013

EINDRUCK **GUT**


GEWINNER DES WETTBEWERBS
MTG 2011
MAKE THE GAME
DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB
REBORN HORIZON
BAUE DEINE ZUKUNFT!
Einfach QR-Code scannen und
15-Euro-Starterkit sichern!
WWW.REBORNHORIZON.COM
Besucht uns auf Facebook: Wöchentlich wechselnde Aktionen!
computec MEDIA
Slip Shift
GS
GOLD AWARD
DEZ 2011
GAMES SPHERE

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel



Abseits der Hauptstory warten optionale Grabstätten darauf, von Ihnen erkundet zu werden.

Tomb Raider

Von: Viktor Eippert

Wir konnten erstmals ausführlich an der neuen Lara rumspielen und waren begeistert!

Taumelnd setzt sie einen Fuß vor den anderen, schleppt ihren müden Körper voran. Sie wirkt unbeholfen und verängstigt. Selbstzweifel nagen an ihr. War es wirklich so eine gute Idee, hierher zu kommen? Immerhin war sie es, die Kapitän Roth davon überzeugte, diese verflixte Insel anzusteuern. Wegen ihr geriet das Expeditionsteam in einen mysteriösen Sturm und strandete auf diesem Eiland. Sie muss die anderen finden. Sichergehen, dass keinem etwas zugestoßen ist. Die Verletzung an ihrer Lende erschwert jeden einzelnen Schritt. Sie schluckt den pochenden Schmerz runter und stolpert keuchend weiter, bis sie auf eine verlassene Feuerstelle stößt. Erleichterung macht sich breit. Endlich ein Zufluchtsort, an dem sie ihre Gedanken sortieren und ihren unterkühlten Körper aufwärmen kann. Am ganzen Leib zitternd fragt sie sich, warum ihr niemand zu Hilfe kommt.

Laras menschliche Seite

Hätte uns vor ein paar Jahren jemand gesagt, dass dieses verängstigte Nervenbündel Lara Croft ist, wir hätten ihn sofort in die nächstgelegene Nervenheilanstalt eingewiesen. Vergessen Sie alles, was Sie über die taffe Archäologin zu wissen glauben. Crystal Dynamics fängt komplett bei null an und zeigt eine Lara Croft, die ganz am Anfang ihrer Karriere steht und noch kein einziges ihrer legendären Abenteuer erlebt hat. Eine Lara, die lebensgefährliche Situationen bisher bestenfalls aus Erzählungen kennt. Doch vor allem ist es eine Lara, die so menschlich und so glaubwürdig ist wie nie zuvor.

Kurz nach ihrer Rast am Lagerfeuer zeigt Lara beispielsweise ihre sanfte Seite, als sie nur widerwillig ein Reh erlegt, um nicht zu verhungern. Sie fühlt sich schlecht dabei, ein Leben zu nehmen. Man kann die Reue regelrecht von ihren Augen ablesen, als sie sich zu dem wild schnaufenden Tier hinabbeugt und mit trauriger Stimme ein „Es tut mir leid" herauspresst. Als dann noch die Musik im perfekten Moment melancholische Töne anschlägt, springt die bedrückende Stimmung dieser wahnsinnig atmosphärischen Szene sofort auf uns über. Und das ist noch lange nicht die emotionalste Stelle, die wir erlebten.

Intensiv inszeniert

Überhaupt hinterließ **Tomb Raider** während der von uns gespielten zweieinhalb Stunden einen durchweg gelungenen Eindruck in Sachen Atmosphäre und Inszenierung. Die Entwickler verstehen sich darauf, ihr Abenteuer intensiv und packend zu inszenieren. Wenn sich Lara durch eine Felsspalte zwängt, fährt die Kamera ganz nah ans Geschehen heran und unterstützt so das Gefühl der Enge. Regentropfen bleiben kurzzeitig am Bildschirm haften und wenn Lara durch den Schlamm rutscht, landen Dreckspritzer auf der Mattscheibe.

Hektische Momente werden durch eine unruhige Kameraführung intensiviert und an anderer Stelle wechselt der Blickwinkel in eine Überkopfansicht, etwa zur besseren Veranschaulichung von Abgründen. Weitwinkeleinstellungen offenbaren hingegen schöne Panoramen oder Kletterwege. Wenn Lara alleine unterwegs ist, kommentiert sie außerdem regelmäßig die Situation, was nochmals zur Atmosphäre beiträgt. Einzig das exzessive Gekeuche der jungen Lara nervte uns auf Dauer. Das nimmt im weiteren Spielverlauf hoffentlich noch ab.

Feuer und Flamme

Was wir uns später im Spiel hingegen deutlich häufiger wünschen, sind Rätsel. Davon ist uns während des Anspiel-Events gerade mal eins untergekommen. Eine magere Quote für **Tomb Raider**-Verhältnisse. Das eine war dafür aber cool gemacht und soll laut den Entwicklern Aufschluss darüber geben, wie die Rätsel in **Tomb Raider** grundlegend funktionieren. Folglich spielen Physik-

PC GAMES ZU BESUCH BEI FRAU CROFT

Heute: Das Lara-Croft-Komplott. Oder: Von einer äußerst charmanten Event-Idee.

„Kommt zur vereinbarten Uhrzeit zur angegebenen Adresse und klingelt bei L. Croft." Mit dieser verheißungsvollen Nachricht lud uns Square Enix dazu ein, etwas Zeit mit der guten Lara zu verbringen. Als wir dann vor Ort waren, war allerdings weder eine Lara noch eine Frau Croft anzutreffen. Nur zwei grinsende PR-Typen von Square Enix. Nix war's mit der erhofften „Quality Time" unter vier Augen! Aber wir wollen nicht klagen, denn das extra für die Veranstaltung gemietete Dachgeschoss-Apartment war echt schick, die Idee charmant und immerhin konnten wir als Entschädigung ein ziemlich cooles Spiel namens **Tomb Raider** zocken.





Nachdem Lara mit ihrem Expeditionsteam gestrandet ist, muss sie zunächst ihre Kumpanen wiederfinden und ihnen helfen.

MEHR ALS NUR EIN RASTPLATZ

An Feuerstellen verbessern Sie Laras Ausrüstung und verpassen der Jung-Archäologin neue Fähigkeiten.



In drei verschiedenen Talent-Kategorien verteilen wir Fähigkeitspunkte, um Lara neue Dinge beizubringen. Überlebensfähigkeiten helfen beispielsweise bei der Jagd.

Dank Schnellreisesystem können wir im Nu zu jedem bereits besuchten Camp springen und uns nochmals in Ruhe dort umsehen.

MacGyver lässt grüßen: Mit zuvor erbeutetem Rohmaterial nehmen wir kleine Verbesserungen an Laras Waffen vor und erhöhen so deren Effektivität.

effekte und die dem Spiel eigene Feuermechanik eine wichtige Rolle. Letztere ist wirklich gut gelungen und bietet Ihnen verschiedene Anwendungsmöglichkeiten. Mit einer brennenden Fackel entzündet Lara beispielsweise Holzkisten, die ihr den Weg versperren. Oder sie steckt ein Seil in Brand, um so ein daran befestigtes Gewicht zu lockern und eine Kettenreaktion auszulösen. Mit welchen Objekten Lara interagieren kann, lassen wir uns dank Überlebensinstinkt-Fähigkeit kurzerhand einblenden. Der Überlebensblick zeigt außerdem Munition und andere nützliche Gegenstände sowie den Weg zum nächsten Ziel an.

Gewohnte Schießereien

Auch bei den Schusswechseln ist Feuer ein wichtiges Thema. Grundsätzlich erwarten Sie in **Tomb Raider** typische Deckungsschießereien, wie man sie heutzutage aus beinahe jedem 3rd-Person-Spiel kennt. Zwei Dinge sind uns dabei jedoch positiv aufgefallen. Zum einen gibt es keine Taste, mit der wir Lara in Deckung schicken. Stattdessen erkennt das Spiel automatisch, ob Gegner in der Nähe sind und Lara schmiegt sich bei Bedarf von alleine an geeignete Objekte an. Das fühlt sich viel natürlicher und flüssiger an als viele andere Systeme und funktioniert richtig gut. Zum anderen nutzen die Gegner wie erwähnt Feuer. Mit Molotowcocktails oder Brandpfeilen treiben sie Lara aus der Deckung, was Dynamik während der Schusswechsel garantiert. Um die Kämpfe frisch zu halten, sollen im Verlauf des Spiels immer neue Gegnertypen eingeführt werden, die Ihnen andere Taktiken abverlangen. Gegen Ende des gespielten Abschnitts trafen wir beispielsweise auf einen wuchtigen Kerl mit einem riesigen Schild, der im Nahkampf auf Lara losgeht. Wie man erwarten würde, bringt es nichts, den Typen einfach abzuschießen. Um den Kraftprotz umzunieten, müssen wir warten, bis er zum Schlag ausholt und die dadurch entstehende Lücke dazu nutzen, ihm ein paar Kugeln zu verpassen.



Sofern die Gegner Lara noch nicht erblickt haben, gehen sie ganz normal ihren Patrouillen nach.

Die perfekte Gelegenheit, sie hinterrücks zu überwältigen und lautlos aus dem Verkehr zu ziehen.



In der Wildnis muss sich Lara des Öfteren gegen wilde Tiere zur Wehr setzen. Sind Sie dabei zu langsam, stirbt die junge Archäologin einen grausamen Tod.

Ungesehene Zuhörerin

Sofern uns die Gegner in einem Areal noch nicht entdeckt haben, können wir uns wahlweise auch an sie anschleichen und sie lautlos mit dem Bogen erdrosseln. Oder wir schleichen komplett ohne Kampf an ihnen vorbei und ziehen weiter.

Das geht allerdings nicht immer, erklärt uns Noah Hughes, der Creative Director von **Tomb Raider**: „Wir haben versucht, dem Spieler so oft wie möglich die Entscheidungsfreiheit zu lassen, ob und wann er den Kampf eröffnet. Allerdings gibt es Stellen im Spiel, wo eine Auseinandersetzung unausweichlich ist. Wenn Lara in einen Hinterhalt gerät, hat sie nun mal keine andere Wahl, als sich zu wehren.“ Diese Freiheit ermöglicht uns zudem, die Gegner bei ihren Gesprächen zu belauschen und so mehr über die Story in Erfahrung zu bringen. So hörten wir zum Beispiel, dass der Sturm, der Laras Expeditionsschiff erwischte, kein Einzelfall ist. Aus irgendwelchen ominösen Gründen treten solche



Die meiste Zeit im Spiel sieht man Lara genau an, was sie bereits durchgemacht hat. Blut- und dreckverschmiert kämpft sie ums nackte Überleben.

„Wir wollten Lara menschlicher darstellen.“

PC Games: Wie fühlt es sich an, eine der berühmtesten Videospielheldinnen quasi von Grund auf neu zu erfinden?

Noah Hughes: Es ist sehr aufregend! Gleichzeitig bedeutet das aber auch eine große Verantwortung. Als wir die Aufgabe übernahmen, hatten wir das Gefühl, dass wir es den Fans schulden, etwas Frisches zu bieten, gleichzeitig aber der Reihe treu bleiben müssen. Wir sind sehr stolz auf unsere bisherigen **Tomb Raider**-Spiele, wollten uns diesmal aber trotzdem bewusst genug Zeit lassen, um die Fans nicht zu enttäuschen. Die Entscheidung dieses Neuanfangs fiel bereits während der Produktion von **Tomb Raider: Underworld**. Wir wollten all das nehmen, was wir an diesem Franchise lieben, und dies in die Moderne übertragen – einschließlich Lara.



Noah Hughes ist bei Crystal Dynamics der Creative Director von Tomb Raider.

PC Games: Das ist also definitiv nicht die Lara Croft, die wir kannten?

Noah Hughes: Genau, wir haben reinen Tisch gemacht und bei null angefangen. Für mich ging es dabei nicht darum, zu ändern, wer Lara ist. Ich wollte sie einfach aus einem anderen Blickwinkel beleuchten. Meine Vision war es, sie menschlicher zu machen. Sie sollte wirken wie eine echte Person, die die Spieler kennenlernen können. Das war von Anfang an eines unserer Ziele: eine neue Lara einzuführen. Beim Rest des **Tomb Raider**-Universums bleibt aber alles beim Alten. Wir erzählen schließlich den Anfang der Geschichte. Und das Schöne daran ist, dass uns für diese Erzählung die vielen Mythen des **Tomb Raider**-Universums als Inspirationsquelle dienten.

PC Games: Durchläuft Lara im Verlauf des Spiels denn eine Veränderung?

Noah Hughes: Für uns ist die wichtigste Prämisse für das Ende, zu zeigen, dass Lara gestärkt aus dem Abenteuer hervorgeht. Gleichzeitig wollen wir aber nicht, dass sie ihre Menschlichkeit verliert und an einen Punkt kommt, wo sie plötzlich keine Angst mehr hat oder keinen Schmerz mehr offenbart. Wir versuchen also quasi, beides zu erreichen. Lara wird am Ende zur der Frau, die wir als „Tomb Raider“ kennen – zu einer Heldin, die das Abenteuer gemeistert hat. Aber sie wird gleichzeitig auch immer noch die Frau sein, die wir aus dem neuen Blickwinkel zeigen.

PC Games: Wieso habt ihr euch dazu entschlossen, eine Selbstheilungs-Mechanik in **Tomb Raider** zu verwenden? Wirkt sich das bei einem auf den Überlebenskampf fokussierten Spiel wie **Tomb Raider** nicht negativ auf die Atmosphäre aus?

Noah Hughes: Das war eine Frage des Balancings. Es war uns wichtig, dass die Survival-Situation im Gameplay, dem Setting und der Geschichte widergespiegelt wird. Doch wir hatten die Sorge, dass zu viel Simulation die Spielbarkeit gefährdet. Ich mag solche Systeme [a.d.R: gemeint sind Spielsysteme, die nicht auf Selbstheilung basieren], aber es war ein bewusster Kompromiss, da wir mit **Tomb Raider** eine Action-Survival-Erfahrung anpeilen. Wir wollten nicht, dass der Spieler zu viel Zeit damit verbringt, sein Inventar zu verwalten oder Nahrung zu suchen. Es ist natürlich Geschmackssache, ob man mehr Action oder mehr Realismus haben möchte. Aber ich denke, wir haben die richtige Mischung aus Action und Survival-Elementen getroffen.


Die in Hub-Areale aufgeteilte Spielwelt bietet reichlich Gelegenheit zur Erkundung und zur Suche nach Secrets.


Mittels Funkgerät hält Lara steten Kontakt mit den anderen Expeditionsmitgliedern.

Stürme immer dann auf, wenn sich Schiffe der Insel nähern. Ob das wohl mit dem Tempel zusammenhängt, wegen dem Lara überhaupt erst hierhin wollte? Schließlich ist er der japanischen Herrscherin Himiko geweiht, die angeblich über schamanistische Kräfte verfügt. Außerdem plaudern zwei Kerle beim Wachestehen aus, dass ein gewisser „Vater Matthias" hier das Sagen hat und er gerade eine Opferung vorbereitet.

Ob uns am Ende gar mystische Storyelemente in **Tomb Raider** erwarten? Weitere Story-Happen liefert das Spiel anhand von Rückblenden, die die Geschehnisse vor dem Schiffsunglück zeigen und uns die anderen Mitglieder aus Laras Expeditionstrupp näherbringen.

Abseits des Wegs

Eine spannende Geschichte zu erzählen, liegt Crystal Dynamics unverkennbar am Herzen. Das typische **Tomb Raider**-Gameplay-Dreigespann aus Klettereinlagen, Kämpfen und Rätseln soll dabei aber nicht auf der Strecke bleiben. Beim Aufbau der Spielwelt peilen die Entwickler daher einen gesunden Kompromiss aus frei erkundbaren Hub-Arealen und linearen Story-Abschnitten an. „Wie offen die Spielwelt werden soll, war schon früh ein wichtiges Thema für uns. Unser Ziel bestand darin, einerseits genug Offenheit und Erkundungsfreiraum zu bieten und andererseits unsere Möglichkeiten bei der Inszenierung der Handlung nicht zu sehr einzuschränken. Daher haben

FÜR DAS MAXIMUM AN LARA: DIE SONDEREDITIONEN

Tomb Raider gibt es gleich in zwei Sonderausführungen zu kaufen.

Zum Release des Spiels sind zwei limitierte Sondereditionen verfügbar. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 69,99 Euro ist die **Survival Edition** nur minimal teurer als die normale Fassung. Zusätzlich zum Spiel **1** ist in der schicken Box **2** ein 32-seitiges Artbook **3** mit Original-Konzeptzeichnungen zum Spiel enthalten. Außerdem gibt es ein Wendeposter (38 x 48 cm) **4**, das auf einer Seite eine Karte der Insel Yamatai zeigt und auf der anderen Seite das Titelmotiv von **Tomb Raider**. Dazu gibt es noch einen wasserdichten Outdoor-Beutel **5** für eure eigenen Abenteuer in Schmutz und Regen, eine Soundtrack-CD **6** mit zehn Tracks und über einer Stunde Laufzeit sowie ein exklusives DLC-Paket **7**, das Lara mit zusätzlichen Waffen einen klaren Vorteil im Kampf ums Überleben verschafft. Wer es noch einen Tick luxuriöser mag, der greift zur **Collector's Edition** von **Tomb Raider** für empfohlene 109,99 Euro. Sie kommt in einer schicken Metallbox **8** daher und enthält neben allen genannten Boni noch eine voll bewegliche Lara-Figur **9** (ca. 20 cm hoch) mit über 40 Gelenken und austauschbaren Händen und verschiedenen Waffen.



Inszenatorisch überzeugt **Tomb Raider** jetzt schon.



Wenn Gegner in der Nähe sind, schmiegt sich Lara automatisch an Kisten und andere Objekte an, um Deckung zu suchen.

wir uns gegen eine komplett offene Spielwelt und für einen Mittelweg entschieden", spezifiziert Noah. Und tatsächlich gibt es einiges abseits der Story zu entdecken. Man kann die Gegend nach versteckten Relikten durchsuchen, Opferlichter von Gebetsschreinen entzünden oder optionale Grabstätten erkunden.

Besonders interessant fanden wir die vielen vollvertonten Tagebücher, die quer über die Insel verstreut sind. Diese enthalten noch mehr coole Details über die Geschichte der ominösen Ruinen auf der Insel sowie spannende Hintergründe zu den Charakteren.

Campinglust

Zu jedem Hub gehört ein Camp, das, sobald es einmal erreicht ist, als Schnellreisepunkt fungiert. Sie können sich also ohne Weiteres erst auf die Story stürzen und etwaige Erkundungstouren für später aufheben. An manche Secrets gelangt man ohnehin erst, sobald man den nötigen Ausrüstungsgegenstand – beispielsweise ein Kletterbeil – freigespielt hat. Außerdem dienen die Camps dazu, auf das simple Upgrade-System für Laras Waffen und Items zuzugreifen. Damit verpassen wir der Pistole ein größeres Magazin oder erhöhen die Schadenswirkung des Bogens.

Für jedes Upgrade braucht es eine bestimmte Menge an Rohmaterial, das wir wiederum beim Durchsuchen besiegter Gegner, fürs Häuten von Wölfen oder das Plündern von Behältern kriegen. Darüber hinaus sind in der Welt jede Menge Waffenteile versteckt, mit denen wir das Modell der jeweiligen Knarre aufwerten können. Nicht nur Laras Ausrüstung wird mit der Zeit besser, auch sie selbst lernt während des Abenteuers dazu.

Für jedes gelöste Rätsel, jeden bezwungenen Feind und jeden Story-Fortschritt winken Erfahrungspunkte, die ultimativ Fähigkeitspunkte gewähren. Mit denen schalten wir passive Talente in den drei Kategorien Überlebensfähigkeiten, Jagd und Kampf frei. So haben wir uns zum Beispiel eine sehr praktische Nahkampf-Kombo gegönnt, die getroffene Gegner kurzzeitig betäubt.

Frisch und doch gewohnt

Allem Anschein nach erwartet Sie im März also ein modernes **Tomb Raider** mit Top-Inszenierung, einer fantastischen Atmosphäre und einer Lara, die Sie so noch nie erlebt haben. Und das alles, ohne sich von dem zu entfernen, was die Reihe ausmacht. Zumindest, sofern die Entwickler ihr Wort wirklich halten und später noch mehr Rätsel kommen. Das Verhältnis zwischen Klettereinlagen und Feuergefechten war dagegen bereits gut getroffen. Wir hatten jedenfalls schon sehr viel Spaß während unseres zweieinhalbstündigen Abenteuers mit der jungen Lara und sind gespannt, wie sich die Geschichte weiterentwickelt und inwiefern Lara einen Wandel durchmacht. ❑



In den Feuergefechten greift Lara wie gewohnt auf verschiedene Waffen zurück. Bisher sahen wir den Bogen, die Pistole und eine Maschinenpistole.

„Gefällt mir richtig gut, diese neue Lara Croft."

Viktor Eippert



Eines ist schon jetzt sicher: Bei der Inszenierung und der „Vermenschlichung" von Lara haben die Kalifornier bei Crystal Dynamics ganze Arbeit geleistet! Immer wenn dem Mädel etwas zugestoßen ist, hatte ich ein richtig mulmiges Gefühl in der Magengrube. Es ist ein interessantes Erlebnis, in die Augen dieser Videospiel-Ikone zu blicken und dort Verzweiflung oder Angst zu erkennen. Auch abseits der Protagonistin ist das Spiel klasse in Szene gesetzt. Folgende Aussage mag vielleicht abgedroschen klingen, aber in diesem Fall trifft sie es einfach punktgenau: Beim Spielen von **Tomb Raider** fühlte ich mich, als wäre ich mittendrin statt nur dabei. Wenn die Story so interessant weitergeht und der Mix aus Rätseln, Kämpfen und Kletterei durchweg für Abwechslung sorgt, prognostiziere ich einen gelungenen Neustart für die gute Frau Croft. Ich freu' mich drauf, im März ausgiebig Hand anzulegen!

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: Crystal Dynamics
TERMIN: 5. März 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Auto Club Revolution

Von: Oliver Haake/
Wolfgang Fischer

Online-Rennspiel mit vielen Features, edlen Automarken und legendären Rennstrecken.



Dutzende von Farben, Stickern und Logos stehen zur Wahl. So können Sie Ihren Wagen nach Belieben gestalten.

Der schnittige Zonda ist einer der edelsten und vor allem teuersten Wagen im Spiel.

Wer auf Autorennspiele steht, der wurde auf dem PC im letzten Jahr nicht wirklich verwöhnt. Außer **F1 2012** und **Need for Speed: Most Wanted** sind in diesem Genre praktisch keine nennenswerten Spiele erschienen. Ein richtig vielversprechender Titel ist seit längerer Zeit in Entwicklung und auch schon eine Weile in der Open Beta. **Auto Club Revolution** ist ein vollwertiges, reinrassiges Free-2Play-Spiel mit vielen coolen Features, die stellenweise gar an ein Rollenspiel erinnern. Zum Beispiel ein Level-System, Achievements und natürlich Charakterfortschritt. Statt aber Heldenfiguren hochzuleveln, geht es hier – Überraschung! – um Rennwagen. Davon gibt es derzeit rund 50 im Spiel. Ob BMW, Volkswagen, Bugatti oder Lotus, 24 namhafte Hersteller sind in **ACR** vertreten. Ihre Boliden steuern Sie selbst über diverse Rundkurse wie Hockenheim oder Silverstone. Das Handling der Fahrzeuge fühlt sich dabei durchaus glaubwürdig an, eine waschechte Simulation mit Anspruch auf Realismus sollten Sie aber nicht erwarten.

Bei der Hälfte der spielbaren Kurse handelt es sich um offiziell lizensierte Rennkurse, die andere Hälfte sind von den Entwicklern erfundene und durchaus ansprechend gestaltete Tracks. Jeden Monat soll mindestens eine neue Strecke dazukommen. Gefahren wird wahlweise per Lenkrad, Gamepad oder eben Maus und Tastatur. Alle drei Varianten funktionieren in der aktuellen Beta-Fassung bereits recht gut. Es treten in der Regel nur Fahrzeuge gegeneinander an, die auch zur selben Fahrzeugklasse gehören. Alternativ bestreiten Sie Zeitrennen, bei denen Sie allein auf der Strecke sind.

Massig Tuning-Möglichkeiten

Fahrerisches Können, aber auch das Tuning der Autos machen den Unterschied aus. Ob Chiptuning, Leichtbauweise oder breitere Reifen, in **ACR** lassen sich die Wagen richtig aufmotzen. Allerdings muss man auf Schieberegler verzichten, mit denen man die Federung oder die Bremswirkung haargenau einstellen kann. Stattdessen gilt es, Rüstsätze zu kaufen, welche die Attribute Ihres Fahrzeugs entsprechend verändern. Rüstsätze bekommt man gegen erspielte Ingame-Credits oder für erkaufte Premium-Kohle, schließlich ist **ACR** ein Free2Play-Titel mit Item Shop. Dort gibt es natürlich auch optische Accessoires zu kaufen, angefangen bei verschiedenen Arten von Lack bis hin zu Perleffekten und Farbverläufen. Sie können sogar Logos oder Muster aufbringen. Für die Zukunft sind individualisierte Nummernschilder und andere Gimmicks geplant.

Die Entwickler arbeiten ständig daran, **ACR** weiterzuentwickeln. Eines der neuesten Feature sind sogenannte Autoclubs. Das sind gildenähnliche Spielervereinigungen, die gegeneinander um Spielgeld, Ruhm und Ehre antreten und **ACR** einen echten Langzeitmotivationsschub verpassen. ❑

HOLEN SIE SICH EIN AUTO IM PCG-LOOK!

Neben dem ACR-Client auf unserer DVD haben wir ein weiteres tolles Extra für Sie: einen im Spiel freischaltbaren BMW Z4 M Coupé im PC-Games-Design. Und so funktioniert's:

1. Gehen Sie auf die **ACR**-Webseite (http://autoclubrevolution.com/de). Neue Spieler erstellen dort einen Account, bereits registrierte Spieler loggen sich ein.
2. Klicken Sie auf den Menüpunkt „Profil" und wählen Sie dort „Gutschein einlösen" aus. Geben Sie Ihren persönlichen Gutscheincode ein. Die Codekarte befindet sich in diesem Heft zwischen den Seiten 74 und 75.
3. Nach Eingabe des Codes erhalten Sie zwei Gegenstände: einen handelsüblichen BMW Z4 M Coupé und die PC-Games-Beklebung. Wählen Sie im Spiel nun einfach die Werkstatt aus, wechseln Sie ins Untermenü „Bekleben" und wählen Sie dort unter „Beklebungen" das PC-Games-Design aus. Fertig! Und jetzt: Ab auf die Strecke damit!

Bitte beachten: Der diesem Heft beiliegende Code funktioniert nur bis 28.02.2013!

„Eine bemerkenswerte, kostenlose Alternative zu Need for Speed & Co."

Wolfgang Fischer



Auto Club Revolution ist ein höchst ambitioniertes Projekt mit einer Vielzahl herrlicher Fahrzeuge und hübsch gestalteter Strecken, das sich nun schon seit geraumer Zeit in der Entwicklung befindet. Ich bin aber guter Dinge, dass der Titel den „Beta"-Status in nächster Zeit ablegen wird. Zum einen, weil es sich bei Eutechnyx um ein renommiertes Entwicklerstudio handelt, zum anderen weil die Entwickler mit Hochdruck an neuen Features arbeiten oder bestehende aufbrezeln. Dank der kürzlich eingeführten Autoclubs kommt auch wieder etwas mehr Bewegung in die **ACR**-Community. Wenn Eutechnyx es jetzt noch schafft, mir private Rennen mit Freunden zu ermöglichen, dann wird aus der Lust auf gelegentliche Rennen noch echte Fahrleidenschaft.

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Eutechnyx
ENTWICKLER: Eutechnyx
TERMIN: Nicht bekannt

EINDRUCK **GUT**

Als Level-8-Krieger stellten wir uns im Rahmen der Quest „A Worm of the Abyss“ diesem Bossgegner. Hier ist überlegtes, strategisches Vorgehen Pflicht!

Might & Magic Heroes Online

Von: Nedzad Hurabasic

Mit aller Macht in Richtung F2P: Ubisoft führt eine weitere starke Marke in die Online-Schlacht.

Wer denkt, dass Free2Play-Spiele langsam, aber sicher aus der Mode kommen, hat die Rechnung ohne Ubisoft gemacht. Der Publisher ist zwar relativ spät auf den Geschmack gekommen, doch immer mehr Erfolgsmarken des Unternehmens erhalten auf diese Weise ein zweites Leben als Spiel im Netz. Neben **Siedler**, **Anno** oder **Ghost Recon** beschreitet im nächsten Jahr eine weitere Marke diesen Weg: **Might & Magic Heroes Online** trägt die Fackel des berühmten Mix aus Rundenstrategie- und Rollenspiel weiter. Ob das Browserspiel seinen Vorgängern gerecht wird, haben wir bei einem exklusiven Studiobesuch in Erfahrung gebracht.

Das erlebt man auch nicht alle Tage: Während unserer Spielsession sind wir von mehr als einem halben Dutzend Mitarbeiter aus dem Hause Ubisoft und Blue Byte umgeben, die uns über angeschlossenen Beamer zuschauen. Das zeigt, welche Bedeutung **Might & Magic Heroes Online** zukommt. Um das ambitionierte Projekt überhaupt stemmen zu können, werde „praktisch die gesamte Belegschaft von Related Designs in den Entwicklungsprozess mit einbezogen“, sagt Creative Supervisor Doru Apreotesei. Er ist mit seinem Team auch gleichzeitig dafür verantwortlich, dass die Eigenheiten der Dachmarke konsequent umgesetzt werden.

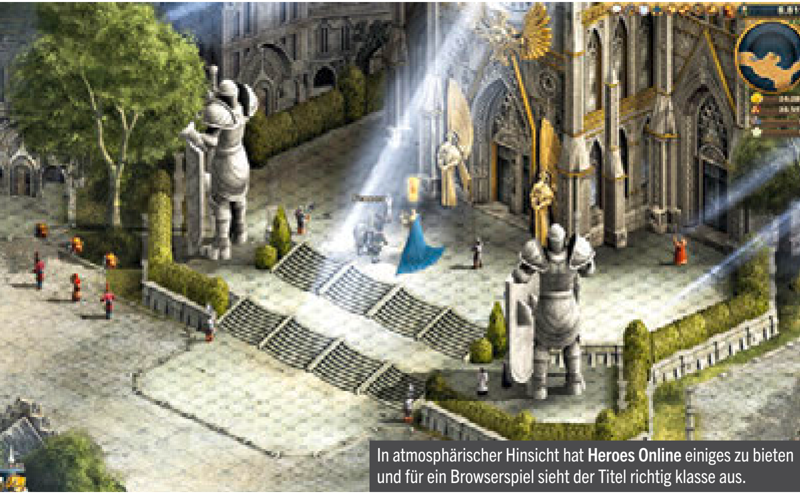
Sprich: Wir tummeln uns erneut in der Iso-Ansicht im bekannten Fantasy-Universum des Ashan-Imperiums. Ein Gebiet, das von den Tempeln des Licht-Drachen Elrath bis zu den Untoten Landen von Nar-Heresh reicht. Dort kämpfen wir wie gewohnt rundenbasiert mit Recken der **Might & Magic**-Fraktionen in klassischen Arenen, die aus Hexagon-Feldern bestehen. Auf der Weltkarte verzichten die Macher jedoch auf eine Limitierung der Fortbewegung, da dies den Eindruck einer offenen, persistenten Welt zerstöre und zudem hinderlich sei: Wer will schon so lange auf seinen nächsten Spielzug warten, bis Tausende andere Spieler ihre Schritte ausgeführt haben? Inhaltlich soll das Geschehen zwischen der fünften und sechsten Vollpreis-Episode angesiedelt sein, wobei laut Ubisoft zum Start mit Haven und Nekropolis lediglich zwei Fan-Favoriten verfügbar sein werden.



Noch wirkt die Welt etwas unbelebt – abgesehen von einigen Quest-Gebern und Feinden ist nicht viel los.



Das blaue Schimmern des Kathedraleneingangs und der NPC mit dem Fragezeichen über dem Kopf machen klar: Hier erwartet uns eine Quest!


In atmosphärischer Hinsicht hat **Heroes Online** einiges zu bieten und für ein Browserspiel sieht der Titel richtig klasse aus.


Sie können die Umgebung frei erkunden und sich dabei auch anderen Mitspielern anschließen, um als Gruppe zu kämpfen.

Browsergame der Extraklasse
Technisch sei man auf der Höhe der Zeit, verspricht Apreotesei. Man wolle den Mythos zerstören, dass Browsergames simpler seien als Vollpreistitel. **Heroes Online** sei ein absolut vollwertiger Titel mit hohem Qualitätsanspruch, angetrieben durch Flash 11. Tatsächlich hinterlassen die gezeigten Umgebungen (O-Ton: „Noch nicht final") einen vor allem atmosphärisch runden Eindruck – im Hintergrund trainieren etwa einige Kämpfer, während unser Drachenritter auf dem Schlachtross die Karte erkundet und ein Wasserfall mit Macht ins Tal donnert ...

Die eingesetzte Technologie unterstütze sowohl GPU als auch CPU und mache damit aufwendige Grafikeffekte möglich, ohne dass der Anwender große Datenmengen herunterladen muss. Das ist vergleichbar mit **Guild Wars 2**, wo die meisten Spielinhalte per Streaming auf den Rechner geschaufelt und Updates automatisch installiert werden. Anspruchsvolle Zwischensequenzen und vertonte Dialoge fallen aber trotzdem unter den Tisch.

Das Besondere an **Heroes Online** soll die Mehrspieler-Komponente sein. Ausgerechnet die konnten wir aber noch nicht antesten: Wir ritten und kämpften ausnahmslos allein. Ubisoft nennt noch keine genauen Zahlen, aber jede Spiel-Instanz soll etwa 50 Gamern Platz bieten. Man wolle die Zonen nicht mit Spielfiguren überfrachten, sagt Apreotesei. Das würde den Eindruck schmälern, ein Held zu sein. Charaktere auf der Weltkarte sind aber keineswegs reine Schauwerte, sie dienen der Sozialisierung (also Chat) oder lassen sich für Gruppen und Gilden rekrutieren.

Heroes Online ist in allen Bereichen im Koop-Modus spielbar. Man werde mindestens zwei Spieler in Gruppen, möglicherweise aber auch vier, unterstützen, so Apreotesei. Die Entwickler bleiben in diesem Punkt vage, weil einige technische Details noch unklar seien. Etwa wie genau in einer Gruppe mit der rundenbasierten Spielmechanik umgegangen wird. Ein Timer könnte beispielsweise unfaire Spielzüge (Grief-Play) unterbinden. Spieler-gegen-Spieler-Schlachten sollen jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt integriert werden. Die angekündigten persistenten Städte durften wir auch noch nicht begutachten.

Eindeutig ein Might & Magic
Spielerisch gibt es in unserer Demo kaum Überraschungen. Wie in MMOGs üblich, bewegen wir uns in einer halbwegs erkundbaren Welt, nehmen Quests an und stürzen uns dann in die Strategie-Kämpfe. Die Attribut-Werte der Helden lassen sich mittels erbeuteter (oder gekaufter) Ausrüstungsgegenstände beeinflussen. Das wirkt sich direkt auf die Truppen aus, die abwechselnd aufeinander einschlagen, schießen oder zaubern und auch Spezialfertigkeiten einsetzen können. Dabei spielt es durchaus eine Rolle, wo die Soldaten platziert werden: Läuft eine Figur vor der Attacke in den Rücken des Feindes, verursacht sie deutlich mehr Schaden. Hindernisse auf den Karten sollen zudem das strategische Moment erhöhen. Cool: Wenn der Mönch eine Spielfigur heilt, fließt das in einen Pool, der auch andere Gruppen-Charaktere aufpäppeln oder sogar wiederbeleben kann. Bisher ist übrigens nicht geplant, Truppen aufleveln zu lassen, wobei es Upgrade-Möglichkeiten geben soll.

Bosskämpfe sind dagegen in zwei Phasen unterteilt – nur wer die erste Runde übersteht (nach der abgespeichert wird) und insgesamt alle seine Untertanen beseitigt, darf sich dem Chef – ohne eine Pause einzulegen – stellen. Auch „gesäuberte" Gebiete sollen noch Herausforderungen bieten, **Heroes Online** sei keine lineare Spielerfahrung. Wöchentlich soll es neue Inhalte geben, die auch bekannte Provinzen interessant halten.

Trotz der gebotenen Spieltiefe und Anziehungspunkte für Alt-Fans will man aber vor allem Anfänger nicht verprellen – **Heroes Online** ist ein Free2Play-Vertreter und soll deshalb zu jeder Zeit einsteigerfreundlich sein und verschiedene Spielstile unterstützen. Im Endgame (Level 40) soll dann die gewählte Taktik und nicht etwa Ausrüstung über Sieg oder Niederlage entscheiden. ❑


In **Heroes Online** dürfen Sie Städte gründen, um dort unter anderem Handel zu treiben oder neue Truppen auszuheben.

„Mehr als nur ein simples Browserspiel: Da steckt viel Might & Magic drin!"
Nedzad Hurabasic

Heroes Online ist ein ambitioniertes Projekt, das bisher einen guten Eindruck hinterlässt. Es bleiben aber noch viele Fragen offen: die grundlegende Mehrspieler-Komponente, die persistenten Städte oder den Spieler-gegen-Spieler-Modus (PvP) etwa konnten wir noch gar nicht ausprobieren. Trotzdem: Obwohl Ubisoft noch viel Arbeit vor sich hat, müssen **Might & Magic**-Fans kaum Angst um ihr Lieblingsspiel haben – der neue Browsertitel besitzt eindeutig den Geist seiner großen Brüder und genug Spieltiefe, um langfristig zu motivieren!

GENRE: Runden-Strategie/Rollenspiel
ENTWICKLER: Blue Byte
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 1. Quartal 2013

EINDRUCK **GUT**

* Nedzad Hurabasic ist freier Autor für PC Games.

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

WARUM KEIN TEST?

Die Veröffentlichung von **Hawken** war ursprünglich für den 12. Dezember 2012 geplant, wir spielten vorab in der geschlossenen Betaphase. Kurz vor Redaktionsschluss verschob sich der Release-Termin aber auf Anfang 2013.

Ohne regelmäßige Feuerpausen droht Überhitzung, was zu einer kurzzeitigen Abschaltung aller Systeme führt.

Hawken

Von: Peter Bathge

Blöde Beta-Ballerei oder faire Free2Play-Feuergefechte?

Gute Nachrichten: Sie müssen diesen Artikel nicht lesen! Denn die offene Beta von **Hawken** läuft seit dem 12. Dezember 2012, die Anmeldung erfolgt über www.playhawken.com, jeder darf mitmachen. Bilden Sie sich also einfach selbst eine Meinung vom Spiel! Moment, das war vielleicht nicht die schlaueste Einleitung. Denn natürlich würden wir uns freuen, wenn Sie trotzdem weiterle... Hallo? Sind Sie noch da?

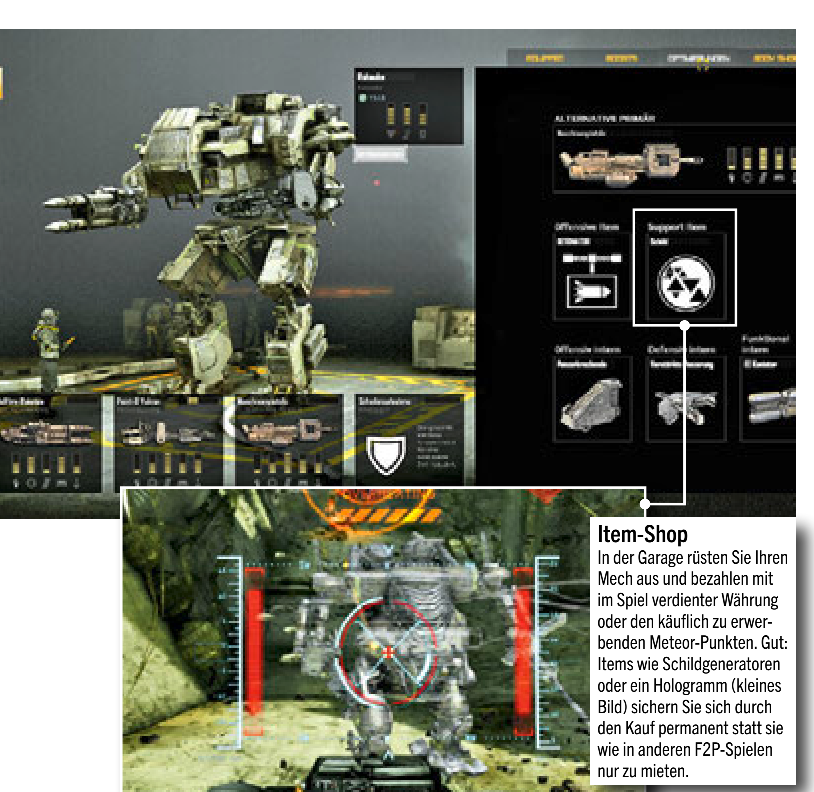
Träger Mech, schnelles Spiel

Für den Fall, dass das außer unserem Lektorat noch jemand zu Gesicht bekommt: **Hawken** kombiniert geschickt die Rasanz fixer Online-Shooter wie **Call of Duty** mit dem trägen Bewegungsgefühl von Mech-Simulationen à la **Mechwarrior**. Die Nadel auf dem Genre-Barometer schlägt dabei aber eindeutig in Richtung Action aus: **Hawken** spielt sich flott und eingängig mit Maus und wenigen Tasten. Einzig der Einsatz von Extras wie einer EMP-Granate und die Aktivierung der mechspezifischen Spezialfähigkeit gestalten sich in den hektischen Schusswechseln zuweilen hakelig. Außerdem gilt es, Besonderheiten des Mech-Kampfes zu beachten, etwa die Überhitzung der Waffen oder den Treibstoffverbrauch für gewagte Manöver wie meterhohe Sprünge und blitzschnelle Ausweichschritte. Zudem kommandieren Sie eine Drohne, die erlittene Schäden repariert.

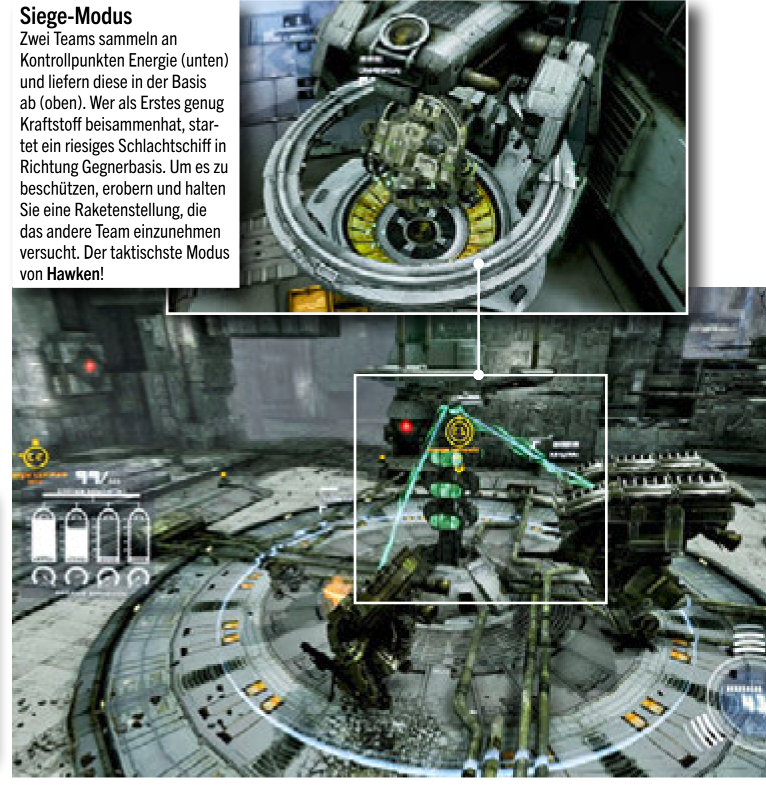
Bevor Sie sich in Gefechte mit bis zu zwölf Spielern stürzen, wählen Sie aus verschiedenen Mech-Modellen: Kleine Scharfschützen-Schreiter sind besonders flink unterwegs, schwer gepanzerte Kampfläufer verwandeln sich auf Knopfdruck in einen beweglichen Geschützturm und Assault-Mechs versuchen Kampfkraft sowie Beweglichkeit auszubalancieren.


Gute Idee: ein Schutzschild-Item aktivieren (hinten). Schlechte Idee: den Schutzschild verlassen wie dieser Gegner (vorne).


Wer Kollegen beim Abschuss feindlicher Mechs hilft, erhält anteilig Erfahrungspunkte abhängig vom ausgeteilten Schaden – fair.



Item-Shop
In der Garage rüsten Sie Ihren Mech aus und bezahlen mit im Spiel verdienter Währung oder den käuflich zu erwerbenden Meteor-Punkten. Gut: Items wie Schildgeneratoren oder ein Hologramm (kleines Bild) sichern Sie sich durch den Kauf permanent statt sie wie in anderen F2P-Spielen nur zu mieten.



Siege-Modus
Zwei Teams sammeln an Kontrollpunkten Energie (unten) und liefern diese in der Basis ab (oben). Wer als Erstes genug Kraftstoff beisammenhat, startet ein riesiges Schlachtschiff in Richtung Gegnerbasis. Um es zu beschützen, erobern und halten Sie eine Raketenstellung, die das andere Team einzunehmen versucht. Der taktischste Modus von **Hawken**!

Ausrüsten und bezahlen

Für Abschüsse anderer Spieler hagelt es Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihren Mech bis Stufe 25 aufleveln. Bei jedem Stufenaufstieg steigern Sie Fähigkeiten aus drei Bereichen, am Ende schalten Sie eine dicke Prestigeknarre frei. Schöne Idee: Wenn Sie den Mech danach weiter benutzen, fließt die fortan gesammelte Erfahrung in einen anderen wandelnden Panzer Ihrer Wahl.

Neue Kampfläufer und Waffen erwerben Sie in der Garage. Dort gibt es auch Upgrades, die Auswirkungen auf die Performance haben. Die Wahl zwischen den verschiedenen Modulen ist knifflig, denn bis auf ein paar Einsteigervarianten besitzen alle Bausets jeweils Vor- und Nachteile. Der Raketenwerfer soll schneller nachladen? Na gut, dann erzeugt er aber auch mehr Hitze!

Die Gegenstände bezahlen Sie entweder mit Hawken-Punkten, die Ihnen das Spiel nach jeder absolvierten Partie gutschreibt, oder Sie nutzen Meteor-Punkte. Die gibt es aber nur im Tausch gegen echte Euros: Das im Grunde kostenlose **Hawken** bietet zahlungswilligen Spielern Erleichterungen. Wer Meteor-Punkte kauft, spart nämlich Zeit, denn in der Beta dauerte es ewig, bis wir genug Hawken-Punkte für einen neuen Mech beisammenhatten.

Gleichrangige Mitspieler gesucht!

Woran es **Hawken** derzeit noch fehlt, ist das Drumherum: Die Suche nach Partien in den vier Spielmodi fällt umständlich aus, denn es gibt keinen Serverbrowser. Das rudimentäre Matchmaking erlaubt derweil null Auswahlmöglichkeiten und warf uns während der Beta oft in halbleere Partien. Wenn dann doch mal genügend Mitstreiter verfügbar waren, sorgte das fehlende Auto-Balancing der Teams für unfaire Mannschaftszusammenstellungen. So sahen wir uns mit zwei Level-1-Kollegen schon mal fünf hochgezüchteten Mechs aus dem feindlichen Team gegenüber.

Zusätzlicher Arbeit bedürfen auch die Maps, die teilweise unübersichtlich daherkommen. Weitläufige Schlachtfelder für große Gefechte wie in **Mechwarrior** bietet aber auch das fertige Spiel nicht. In **Hawken** dreht sich alles um direkte Duelle auf engstem Raum und über mehrere Ebenen hinweg. Aber das wissen Sie ja selbst, wenn Sie die Beta gespielt haben. Und dafür brauchten Sie nicht einmal diesen Artikel zu lesen. Was für ein Glück!

FAKTEN

HAWKEN

GENRE:
Ego-Shooter
ENTWICKLER:
Meteor Entertain.
PUBLISHER:
Meteor Entertain.
TERMIN:
1. Quartal 2013

- Kostenloser Free2Play-Online-Shooter mit optionalen Bezahlinhalten
- Partien für maximal zwölf Spieler
- Vier Spielmodi (Deathmatch, Team-Deathmatch, Missile Assault, Siege)
- Sieben Karten
- Ingame-Shop mit stärkeren Mechs, Waffen und Bonusgegenständen

„Das erste Spiel, für das ich meine F2P-Abneigung überwinden könnte“ *Peter Bathge*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir investierten mehrere Dutzend Stunden in die geschlossene Betaphase und schnupperten kurz in die offene Beta rein. Das Spiel war dabei inhaltlich komplett, die Entwickler schoben aber regelmäßig Patches nach.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ **Hawken** wird der bislang schönste Free2Play-Shooter.
- \+ Der taktische Siege-Modus begeistert langfristig.
- \+ Die Entwickler schrauben noch am Balancing und erhöhen die Widerstandsfähigkeit schwerfälliger Mechs.
- \+ Das Free2Play-System gestaltet sich hoffentlich fair und zwingt Spieler nicht zum Kauf der Meteor-Punkte.
- − Das schlechte Matchmaking wirft wie in der Beta blutige Anfänger und hochgerüstete Profis zusammen.
- − Der fehlende Serverbrowser erschwert die Partiensuche.
- − Die Auswahl der Extras gestaltet sich in den hektischen Gefechten zu hakelig.

WERTUNGSTENDENZ 0 **72-86** 100

Zuallererst eine Absage an **Mechwarrior**-Fans: Nein, **Hawken** ist keine schwerfällige Simulation. **Battletech**-Experten und kampfgestählte Mech-Piloten dürften in den Online-Partien viel spielerische Tiefe vermissen, etwa das Wechselspiel verschiedener Waffengattungen oder die unterschiedlichen Trefferzonen der Kampfschreiter. Wer das akzeptiert, hat mit dem Ego-Shooter aber seinen Spaß: Die Feuergefechte bieten viel Spielraum für taktische Positionswechsel und das Aufrüsten des eigenen Mechs motiviert. Abseits der flotten Auseinandersetzungen darf die fertige Version im Vergleich zur Beta aber gerne noch einen Zahn zulegen: Ohne kostenpflichtige Boosterpacks dauert es ewig, im Level aufzusteigen oder Punkte für den Item-Shop zu verdienen. Bei der Technik stimmt dafür alles: Die Cockpits sind detailverliebt, die Effekte bombig – dagegen sieht selbst **Planetside 2** alt aus!

TEST 01/13

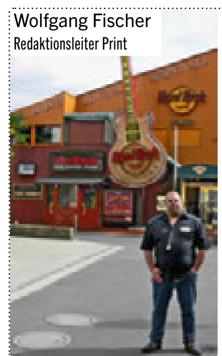
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung — was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Grüßt von der Plantage:
Stammleser dieser Rubrik wissen: Wegen einer fiesen Erkältung verbrachte ich die Gamescom-Woche in einem Kölner Hotel, schlürfte Salbeitee und futterte Orangen, deren Kerne ich als Souvenir mitgenommen habe. Inzwischen ist ein stattlicher Zitrushain daraus geworden.
Spielt an den Feiertagen:
Ganz sicher **Far Cry 3** – draußen Minusgrade, drinnen Tropen-Action. Und **XCOM: Enemy Unknown** ist auch noch fällig.

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter Print



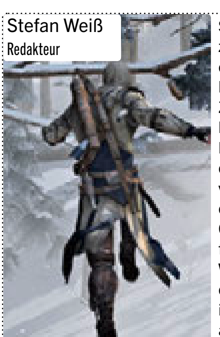
Nutzt:
Den ausgedehnten Weihnachtsurlaub, um mal richtig auszuspannen und ein paar „liegen gebliebene" Spiele endlich zu zocken. Auf dem Programm: **Assassin's Creed 3**, **Dishonored** und **Lego Der Herr der Ringe**.
Freut sich:
Dass **The Walking Dead** bei den Video Game Awards richtig abgeräumt hat ... was für ein Spiel!
Hat:
Sich für 2013 eine ganze Menge vorgenommen!

Felix Schütz
Redakteur



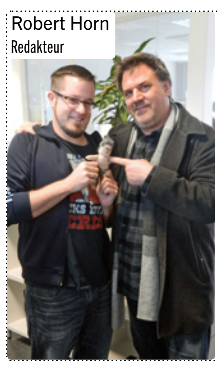
Spielt und spielte:
Far Cry 3 (Multiplayer), **Borderlands 2** (DLC), **Marvel Heroes** (Beta), **The Walking Dead**, **Dead Pixels**, **Little Inferno**, **Assassin's Creed 3**, **Endless Space**, **Devil's Attorney** (Android)
Für die Feiertage geplant:
Zig angefangene Spiele abhaken, den Stapel DVDs wegschauen, dick werden.
Freut sich auf:
Bioshock Infinite, **Crysis 3**, die vielen Kickstarter-Projekte, für die er gespendet hat, und auf den **Hobbit**-Film.

Stefan Weiß
Redakteur



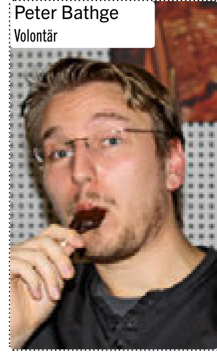
Schraubt:
zum Jahresende endlich eine neue Grafikkarte ins heimische PC-Gehäuse. Zwei GB Video-RAM sind halt was Feines.
Hämmert:
das eine oder andere Mal vor Wut auf den Tisch, wenn die Steuerung von Ezio, Connor und Co mal wieder für Fehlsprünge sorgt.
Wippt:
derzeit sein alterndes Haupt im Takt zu rockigen Beats aus dem Hause **Jorn Lande** und **Grand Magus**.

Robert Horn
Redakteur



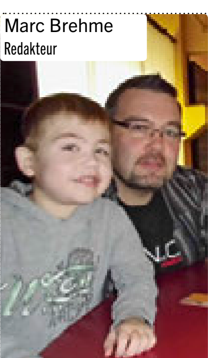
Geht ab auf der Insel:
Far Cry 3 hat ein bescheuertes Crafting-System und ist schrecklich konsolig, aber sonst rockt der Shooter!
Hatte hohen Besuch:
Ron Gilbert war da. Vormittags gab's **The Cave**, nachmittags Pasta. Abends? Grog, logisch.
Verzweifelt (nicht) an Eve:
Wieder ein dummer Fehler. Wieder ein sauteures Schiff zerbröselt. Wieder von vorne anfangen. Wieder sparen. Wieder nicht damit aufhören können.

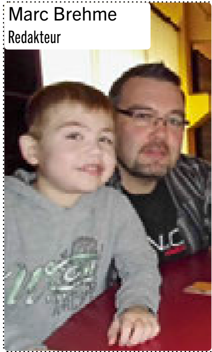
Peter Bathge
Volontär



Rief die Ubisoft-Wochen aus:
Innerhalb von 14 Tagen hastete er durch **Far Cry 3**, **Assassin's Creed 3** und **Ghost Recon: Future Soldier**. Fazit: Ubisoft braucht dringend neue Story-Autoren, die weniger Stuss schreiben!
Hat sich vorgenommen:
über Weihnachten endlich **The Witcher 2** abzuschließen und **Dungeon Siege 3** sowie **Skyrim** zu spielen.
Wünscht:
allen Lesern einen guten Rutsch ins Jahr 2013!

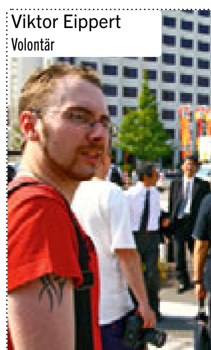
Marc Brehme
Redakteur





Nutzt die Feiertage:
um angefangene Highlights wie **Far Cry 3**, **Assassin's Creed 3**, **Hitman: Absolution** und **UFO: Enemy Unknown** endlich abzuschließen.
Verliert sich:
in **Broken Sword** (**Baphomets Fluch**) **1** und **2** und kann sein Tablet gar nicht mehr aus der Hand legen, seit diese beiden Perlen für Android erschienen sind.
Wünscht:
allen Lesern einen tollen Jahreswechsel und einen guten Start ins neue Jahr.

Viktor Eippert
Volontär



Blickt:
verzweifelt drein, wenn er seinen stetig wachsenden „Noch zu spielen"-Stapel sieht. Für jeden durchgespielten Titel landen zwei neue auf dem heimischen Schreibtisch.
Schiebt trotzdem:
gerne Klassiker ein. Kürzlich beispielsweise **Industrie Gigant 2 Gold**. Und die Gold-Edition von **Knights & Merchants** liegt ebenfalls schon bereit.
Freut sich daher:
auf seinen Weihnachtsurlaub!

SO ERREICHEN SIE UNS:



Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Hasst inbrünstig:
Alles was mit Schneeverwehungen, Schneebällen, Schneemännern, Schneegestöbern, Schneefällen – kurzum Schnee zu tun hat.
Ist ratlos:
Warum schon die kleinste Menge Schnee für rekordverdächtige Staus sorgen kann – trotz Winterreifenpflicht.
Findet wirklich:
Dass der Begriff „weiße Weihnachten" überbewertet ist und es ein paar Kugeln samt Lametta auf einer Palme am Strand auch tun.

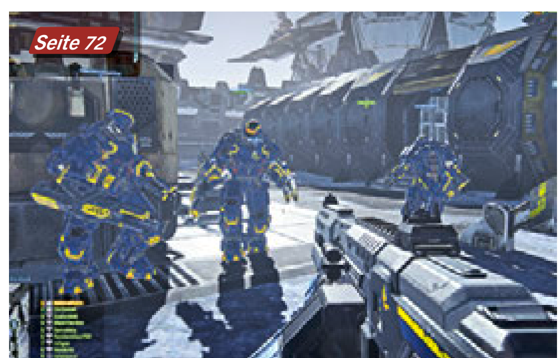
Thorsten Küchler
Redaktionsleiter Video



Erlebt gerade:
Eine spannende Zeit! Zum Beispiel in Erlangen bei einer Autorenlesung (!) von Lothar Matthäus – der Mann mag zwar umstritten sein, aber er ist irgendwie auch wieder sympathisch.
Freut sich:
Auf die kommenden Wochen mit all den neuen Aufgaben! Ein frischer Job als Leiter der Videoabteilung und wer weiß, was sonst noch so im Leben passiert ...
Wünscht:
Allen Menschen alles Gute;)

TOP-THEMEN

ACTION
PLANETSIDE 2



Bis zu 2.000 Spieler stürzen sich in die größten Schlachten, die das Shooter-Genre je erlebt hat. Warum das Free2Play-Spektakel damit goldrichtig liegt und trotzdem noch viel Luft nach oben bleibt, das und mehr verrät unser Test zu **Planetside 2**.

ACTION
ASSASSIN'S CREED 3



Ubisofts neuer Assassinen-Held Connor macht auf dem PC eine deutlich bessere Figur als auf den Konsolen, hat aber auch mit einigen Schwächen zu kämpfen.

ADVENTURE
THE WALKING DEAD



Schockierend, ergreifend und unheimlich spannend: Mit dem düsteren **The Walking Dead** liefert Telltale seine bislang beste Arbeit ab. In unserem Test beleuchten wir die Stärken und Schwächen der fünfteiligen ersten Staffel.

INHALT

Action
Assassin's Creed 3 .... **80**
Battlefield 3: Aftermath (DLC) **96**
Borderlands 2: Mr. Torgue's Campaign of Carnage (DLC) **95**
Family Guy: Back to the Multiverse **84**
Far Cry 3 (Mehrspieler-Test) **78**
Fly'N **99**
LEGO Der Herr der Ringe **90**
Natural Selection 2 .... **92**
Planetside 2 .... **72**

Adventure
Cognition: An Erica Reed Thriller – Episode 1: The Hangman **88**
Little Inferno **99**
The Walking Dead: Season 1 .... **86**

Strategie
Defender's Quest: Valley of the Forgotten **99**
XCOM: Enemy Unknown – Slingshot (DLC) **97**

Rollenspiel
Baldur's Gate Enhanced Edition **76**
Mass Effect 3: Omega (DLC) **98**

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Herausragend .. 10
Sehr gut ... 9
Gut ... 8
Noch gut ... 7
Befriedigend ... 6
Ausreichend ... 5
Mangelhaft ... 4
Mangelhaft ... 3
Ungenügend ... 2
Ungenügend ... 1
Ungenügend ... 0

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 94.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



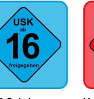
Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren





Keine Jugendfreigabe

Planetside 2 bietet einen überschaubaren Fuhrpark mit Boden- und Luftfahrzeugen.

Der Kampf um gigantische Anlagen artet in **Planetside 2** oft in ein zähes Ringen aus. Mit Hunderten von Teilnehmern ein Riesenspaß!

Planetside 2

Von: Robert Horn

Gewaltiger geht es nicht: Sony Online entfesselt einen gigantischen Online-Krieg!



Das Streben nach mehr und der Drang, höhere Ziele zu erreichen, liegen in der Natur des Menschen. Und das wollen wir natürlich auch in Bezug auf Computerspiele: Mehr Polygone, mehr Details! Mehr Effekte, mehr Waffen! Mehr Spieler! Während sich zu den Anfängen der Mehrspieler-Shooter gerade mal vier Spieler zusammenfanden, sind inzwischen zumindest auf dem PC Kämpfe mit 64 Streitern kein Problem mehr. Aber das reicht uns noch nicht. Wir wollen noch mehr. Also warum nicht mal Schlachten mit bis zu 2.000 Spielern aus dem Boden stampfen? Gleich drei Parteien ins Rennen schicken und auf riesigen Kontinenten kämpfen lassen? Ach, und das Ganze bitte kostenlos. Verrückt? **Planetside 2**!

Alleingelassen

Welche Seite im galaktischen Konflikt des Online-Shooters Sie wählen, ist eigentlich egal. Egal ob Terranische Republik, Neues Konglomerat oder Vanu-Souveränität, das Ziel ist die totale Vorherrschaft über den Planeten Auraxis. Die drei Streitenden unterscheiden sich ohnehin nur in Details. Haben Sie Ihre Fraktion gewählt und sich mit rudimentären (und ziemlich lahmen) Individualisierungsoptionen einen Kämpfer erstellt, werden Sie ohne Umschweife in die Schlacht geworfen. Was zu tun ist und was die unzähligen Anzeigen auf dem Bildschirm überhaupt bedeuten, erklärt Ihnen niemand. **Planetside 2** verlangt Ihnen Einarbeitung ab. Wer nur mal eben eine Runde ballern will, wird mit diesem Shooter keinen Spaß haben. Dafür sind die Kämpfe in ihren Ausmaßen zu gewaltig und das zähe Ringen um strategisch wichtige Punkte ist zu langatmig.

Kampf über drei Kontinente

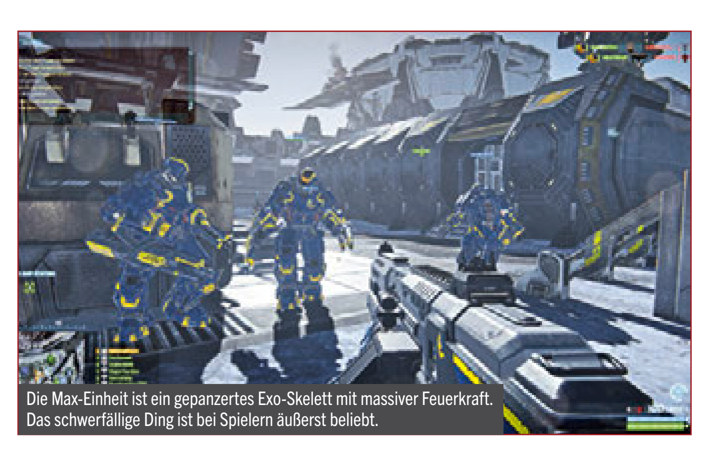
Der Mittelpunkt aller taktischen Überlegungen ist die umfangrei-

ACHTUNG, KOSTENLOS!

Planetside 2 nutzt ein unaufdringliches Free2Play-Modell. Geld auszugeben lohnt sich aber, denn sonst gerät der Spielverlauf arg zäh:



Den Client des Online-Shooters können Sie einfach herunterladen, etwa bei www.planetside2.com. Dann richten Sie fix einen Account ein und schon geht es los. Im dazugehörigen Item-Shop können Sie zu relativ heftigen Preisen (neun Euro für eine Schusswaffe!) einkaufen. Außer modischen Goodies gibt es die auch sonst im Spiel freischaltbaren Waffen. Außerordentlich starke Items finden Sie dort zum Glück nicht. Empfehlenswert: der XP-Boost.



Die Max-Einheit ist ein gepanzertes Exo-Skelett mit massiver Feuerkraft. Das schwerfällige Ding ist bei Spielern äußerst beliebt.

INFORMATIONSFLUT: DIE WELTKARTE

REGIONALE INFORMATIONEN

Auf einen Blick sehen Sie hier alles Wichtige eines Kampfgebietes: Wie ist das Kräfteverhältnis, welche Boni gibt es und wer übernimmt gerade die Kontrolle?

DIE ÜBERSICHTSKARTE

Die Farben stellen die jeweils von einer Fraktion beherrschten Gebiete dar. Symbole zeigen, welcher Bereich welche Boni bringt. Auf blinkenden Territorien ist ein Kampf im Gange. Die Karte wird sekündlich aktualisiert, Sie sehen genau, wer wann welches Gebiet übernimmt.

RESSOURCEN

Darum dreht sich alles. Je nach Gebiet bekommt Ihre Seite einen von drei Rohstoffen gutgeschrieben, den Sie nutzen, um Fahr- oder Flugzeuge für den Kampf zu kaufen.

SOFORT-AKTIONEN

Wichtig für den Spielfluss: Mit dieser Funktion begeben Sie sich immer dorthin, wo gerade die heftigsten Kämpfe toben.

CHARAKTER-INFORMATIONEN

Unter diesem Reiter finden Sie allgemeine Charakterinformationen, die Bewaffnung Ihrer Klassen und Fahrzeuge, soziale Optionen, um etwa einem Squad beizutreten, Ihre Zert-Punkte und natürlich den Ingame-Ausrüstungs-Shop.

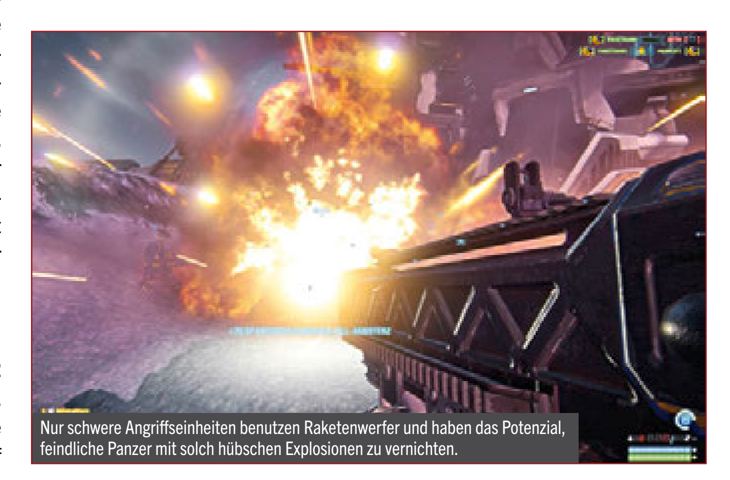
che Karte, die Ihnen alles über die derzeitige Lage verrät. Damit nicht jeder Kämpfer irgendwo herumirrt, hilft eine Einsatz-Funktion, mit der Sie blitzschnell an einen Ort springen, an dem gerade gekämpft wird.

Die sechs Klassen, aus denen Sie wählen können, bieten kaum Überraschung: Sanitäter, Scharfschütze, Ingenieur, Leichte und Schwere Angriffseinheit, das ist man schon aus anderen Shootern gewohnt. Einzig die stark gepanzerte Max-Einheit sticht etwas aus der Reihe hervor. So erfüllen Sie klassentypische Aufgaben, verarzten Kollegen, reparieren Fahrzeuge, stellen Geschütze auf oder zerbröseln feindliche Verteidigung mit Raketenwerfern. Die Schlachten verlaufen dabei dynamisch: Jederzeit kommen neue Kämpfer dazu, Flugzeuge beherrschen den Luftraum, Panzer und Truppentransporter rumpeln Richtung Front. Um ein Gebiet zu erobern, muss Ihre Partei die Hoheit erringen, Gebäude wie Fabriken oder andere Produktionsstätten besitzen Punkte, die Sie zu diesem Zweck einnehmen müssen.

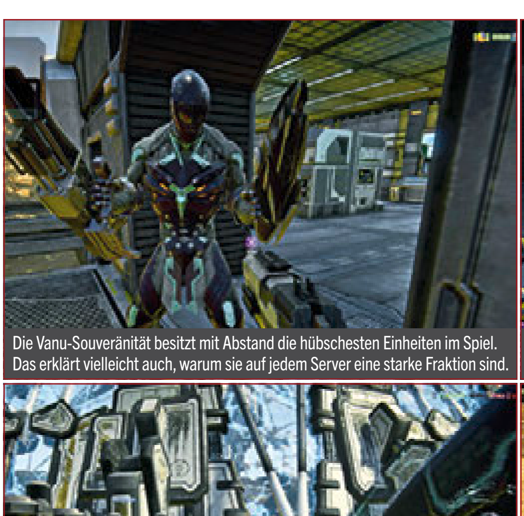
Kleinere Vorposten sind meist leicht einzunehmen, große und wichtige Gebäude haben dagegen mehrere Eroberungspunkte. Um diese gigantischen Strukturen toben oft die gewaltigsten Schlachten, die sich oft über Stunden hinziehen. Angreifer müssen erst die beinharten Verteidigungsanlagen durchbrechen und sich danach in zähen Kämpfen Mann gegen Mann den Weg zu den Zielen freischießen. In der Zwischenzeit kann es passieren, dass der Gegner an einer anderen Stelle angreift und Ihrer Fraktion wichtige Gebiete unter dem Hintern wegstibitzt. Jedes Gebiet, das Ihrer Mannschaft gehört, gibt Ihnen wertvolle Boni und füllt Ihre Ressourcen auf, die Sie benötigen, um Fahr- oder Flugzeuge zu kaufen. Den eigentlichen Reiz von **Planetside 2** macht jedoch das Hin- und Herwogen der dynamischen Frontlinien aus.

Mit Geld schneller aufrüsten

Natürlich verfügt auch **Planetside 2** über ein Erfahrungspunktesystem. Für Abschüsse und teamdienliche Aktionen steigen Sie im Rang auf



Nur schwere Angriffseinheiten benutzen Raketenwerfer und haben das Potenzial, feindliche Panzer mit solch hübschen Explosionen zu vernichten.



Die Vanu-Souveränität besitzt mit Abstand die hübschesten Einheiten im Spiel. Das erklärt vielleicht auch, warum sie auf jedem Server eine starke Fraktion sind.



Ingenieuren kommt die wichtige Aufgabe zu, Anlagen wie Generatoren oder Geschütztürme zu reparieren. Das gibt gut Erfahrungspunkte!

Bei großen Schlachten kommt es an Engstellen oft zu zähen Gefechten, bei denen keine der Parteien auch nur einen Meter Boden gutmacht.



Um Gebiete zu übernehmen, müssen Sie die dortigen Gebäude erobern. Kleinere Komplexe lassen sich dabei deutlich leichter einnehmen.

und erhalten sogenannte Zertifizierungspunkte. Nur damit schalten Sie neue Fertigkeiten, Ausrüstungsgegenstände, Waffen oder Module frei. Ein Sanitäter erhält so zum Beispiel eine Granate mit heilender Wirkung, die schwere Angriffseinheit greift zu C4 oder einem Regenerationskit. Leider sind solche Gegenstände oft unverhältnismäßig teuer, sodass Sie gerade als Anfänger lange sparen müssen, um sich etwa eine neue Waffe leisten zu können. Bis Sie coole Ausrüstung und gute Waffen beisammenhaben, müssen Sie fleißig spielen. Oder Sie kaufen sich den Kram einfach im integrierten Shop. Für Ingame-Währung, die Sie mit echtem Geld kaufen, können Sie hier neben kosmetischem Schnickschnack oder XP-Boost sämtliche im Spiel erhältlichen Waffen erwerben. Wer das unfair findet, der sollte bedenken, dass **Planetside 2** kostenlos erhältlich ist. Und wer nicht zahlen will, kommt gut damit klar. Auch wenn's dann mal wieder länger dauert.

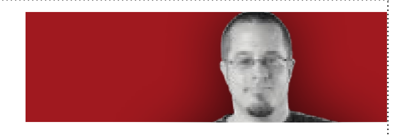
You're in the Army now

Planetside 2 ist keine leichte Action-Kost. Die komplizierten Regeln der Online-Welt müssen Sie sich erarbeiten, den Spaß selber suchen. Das funktioniert am besten, wenn Sie sofort nach Spielbeginn in ein ambitioniertes Squad hüpfen. Bis zu 48 Kämpfer rücken so koordiniert vor, kommunizieren per Ingame-Sprachsoftware und halten sich an die Vorgaben ihres Commanders. Wenn in einer solchen Aktion etwa Dutzende Transporter, Panzer und Lufteinheiten auf Kommando Richtung gegnerische Basis vorrücken und die ahnungslose Verteidigung überrollen, dann entfaltet **Planetside 2** seinen Charme. Außerhalb solcher epischen Massenschlachten kann der Shooter aber gehörig nerven. Die Waffenauswahl ist für Nicht-Zahler zu gering, die Steuerung fühlt sich für einen Shooter viel zu schwammig an, die Trefferrückmeldung sollte heftiger ausfallen und die Tastaturbelegung ist unnötig kompliziert. Der Team-Chat geht in der linken oberen Ecke außerdem komplett flöten. Dafür läuft **Planetside 2** trotz dieser massiven Spielerzahlen erfreulich rund. Während unseres Tests kam es weder zu Abstürzen noch zu Verbindungsabbrüchen. Die große Spieleranzahl erkauft sich das Spiel auch mit einer mittelmäßigen, nur teilweise schicken Optik.

Ausprobieren!

Allein aufgrund der Dimensionen sollte jeder Shooter-Freund **Planetside 2** spielen. Vielleicht finden Sie Gefallen an den riesigen Schlachten, dem ständigen Zerren um Ressourcen und Territorien, dem Taktieren und Überrennen. Vielleicht nerven Sie aber auch das überfrachtete Interface, die schwammige und teils unnötig komplizierte Steuerung, die langen Laufwege und der langsame Stufenaufstieg. Dann brauchen Sie sich wenigstens nicht zu ärgern, für **Planetside 2** Geld ausgegeben zu haben. ❑

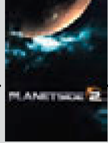
MEINE MEINUNG | *Robert Horn*



„Den Spaß muss man suchen. Aber man findet ihn!"

Hier kommt ein Biest! Eins, das Sie sich zurechtbiegen müssen, das Ihre Aufmerksamkeit (und Ihren Geldbeutel) fordert. Viele Elemente in **Planetside 2** sind gewöhnungs- und erklärungsbedürftig, sodass die ersten Spielstunden eher einer Schulstunde gleichen. Und selbst wenn Sie alle Symbole verstehen, die Steuerung beherrschen und erste coole Waffen erspielt haben, kommt es immer wieder vor, dass Sie einfach nicht in den Kampf finden. Durch die schiere Größe der Karten zieht man oft an den eigentlichen Schlachten vorbei. Doch wenn man mitten im Geschehen ist, geht dafür so dermaßen die Post ab, dass man wirklich das Gefühl bekommt, an einer virtuellen Großoffensive mitzuwirken.

PLANETSIDE 2



€ 0,-
20. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Shooter-MMOG
Entwickler: Sony Online Entertainment
Publisher: Sony Online Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Der frei herunterladbare Client besitzt keinen eigenen Kopierschutz. Sie benötigen allerdings ein Nutzerkonto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zweckmäßige, streckenweise hübsche Optik mit oft schwachen Texturen
Sound: Kaum erwähnenswerter Soundtrack, dazu gibt's solide Kampfgeräusche
Steuerung: Gewöhnliche Shooter-Steuerung, die etwas zu schwammig geraten ist und teils unnötig komplizierte Tastenkonfigurationen hat

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Keine festen Spielmodi. Als Spielfeld dienen drei Kontinente.
Zahl der Spieler: Theoretisch bis zu 2.000

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

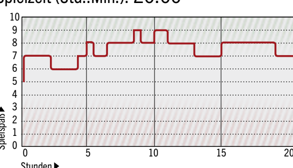
Minimum: Core 2 Duo E6850/Phenom II X2 555, Geforce 8600 GTS/Radeon HD 4850, 4 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5-661/Phenom II X4 910, Geforce GTX 560/Radeon HD 6870, 6 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die Ballereien in **Planetside 2** kommen ohne Blutvergießen und plakative Gewalt aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Release-Client
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Wir testeten **Planetside 2** ab der Live-Schaltung mit mehreren Redakteuren auf verschiedenen europäischen Servern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gigantisch große Schlachtfelder
- ➕ Viele Waffen und Fahrzeuge
- ➕ Durchdachte Spielmechanik
- ➕ Auch ohne Geldeinsatz spielbar
- ➕ Intensives Teamplay
- ➖ Mit Information überfrachtet
- ➖ Hakelige Steuerung
- ➖ Zähe Stufenaufstiege
- ➖ An vielen Ecken nicht zu Ende gedacht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**

In der Unterwelt-Arena von „Die Schwarzen Gruben“ treffen Sie auch auf Gegner aus **Baldur’s Gate 2**, etwa diese Feuerriesen.

Die Übersetzung der Texte ist gelungen, dafür enthält die deutsche Fassung weder die Original-Sprachausgabe noch die neu vertonten englischen Dialoge.

Mit der charmant-verpeilten Halb-Elfin Neera in der Gruppe bekommen Sie es mit den Roten Magiern von Thay zu tun. Eine solide Auftragsreihe!

Baldur’s Gate: Enhanced Edition



Von: Peter Bathge

Weitergehen, an der Schwertküste gibt’s nichts Neues zu sehen!

Für den Fall, dass Sie sich gerade fragen, was **Baldur’s Gate** ist und wieso es „enhanced“, also verbessert wurde, folgt jetzt ein Grundkurs in Sachen RPG-Geschichte: Das Original-Rollenspiel aus dem Jahr 1998 brachte das damals darbende Genre im Alleingang wieder auf die Beine. In **Baldur’s Gate** stromerten Sie mit einer sechsköpfigen Abenteurergruppe an der Schwertküste entlang, einem Areal der Vergessenen Reiche aus der Pen&Paper-Vorlage **Advanced Dungeons & Dragons**. Dabei folgten Sie einer spannenden Geschichte um den Tod Ihres Ziehvaters Gorion und um dessen blutrünstigen Gegenspieler Sarevok. Das war Rollenspielunterhaltung vom Feinsten, zumal Sie im Spielverlauf völlig frei Dutzende große Gebiete in der Wildnis, mehrere Städte und zahllose Dungeons erkundeten. Als Sahnehäubchen obendrauf gab es pausierbare Echtzeit-Kämpfe und fantastisch geschriebene Dialoge. Ein paar der ehemaligen Entwickler waren der Meinung, dass dieser geniale Klassiker eine Neuauflage verdient hat. Wir sind der Meinung, dass dieses Remake so überflüssig ist wie die Feststellung, dass ein mit seinem Hamster redender Waldläufer eine Schraube locker hat.

Schrecken der Vergangenheit

Herzstück der **Enhanced Edition** ist das „neue“ technische Grundgerüst. Dabei handelt es sich um die Engine des Nachfolgers **Baldur’s Gate 2**. Das Problem: Die ist auch schon zwölf Jahre alt! So flimmert das Spiel zwar in bis zu 1.920 x 1.080 Pixeln über den Bildschirm, dennoch sehen die matschigen, weil einfach hochskalierten 2D-Hintergründe und die furchtbar pixeligen Figuren schrecklich aus, besonders im (nutzlosen) neuen Zoom.

Inhaltlich erweitert der Engine-Wechsel das Grundspiel um die aus dem Nachfolger bekannten zusätzlichen Klassen und Rassen: Ihr bei

WAS TAUGEN DIE NEUERUNGEN?

Overhaul Games hat eine Menge für die Enhanced Edition versprochen – wir haben im Test überprüft, wie „enhanced" die Neuauflage des fantastischen Bioware-Rollenspiels wirklich ist.



NEUE INHALTE

- ➕ Drei interessante Gefährten mit vollvertonten Auftragsreihen
- ➕ Fünfstündiges Abenteuer „Die Schwarzen Gruben"
- ➖ Kampfarena ohne Verbindung zum Hauptspiel
- ➖ Minimale RPG-Elemente in der Arena

VERBESSERTER MEHRSPIELERMODUS

- ➕ Kooperativ für bis zu sechs Spieler
- ➕ Rechte aller Mitspieler wie der Zugriff auf die Pausenfunktion lassen sich individuell anpassen.
- ➖ Häufige Verbindungsfehler und Spielabbrüche
- ➖ Verbindung derzeit nur per TCP/IP-Protokoll möglich
- ➖ Keine Lobby oder Spielersuche

ÜBERARBEITETE BENUTZEROBERFLÄCHE

- ➕ Gute Quest-Übersicht im Tagebuch
- ➖ Fummeliges Inventar ohne Komfortfunktionen
- ➖ Kein Scrollen im Tagebuch möglich.
- ➖ Lediglich optische Veränderungen am Interface des Hauptbildschirms

BALDUR'S GATE 2-TECHNIK

- ➕ Höhere Auflösungen
- ➕ Tab-Taste hebt Items hervor.
- ➕ Kartennotizen möglich
- ➖ Hoffnungslos veraltet
- ➖ Maximal 30 fps
- ➖ Keine Einstellungen für Grafik und Wegfindungs-KI
- ➖ Config-Tool aus **BG 2** fehlt.

Spielstart erstellter Charakter verdingt sich so etwa als halb-orkischer Barbar oder schlägt eine Karriere als Hexenmeister ein. Das Problem: All das ging schon vorher. Kostenlose Fan-Mods verschmolzen die beiden Spiele bereits vor Jahren miteinander, etwa **BG Tutu**, **Baldur's Gate Trilogy** oder das deutsche **Big World Projekt** (http://baldurs-gate.eu/wiki/BiG_World_Projekt). Für deren Installation brauchen Sie neben ein paar zusätzlichen Gigabyte Festplattenspeicher nur die beiden Spiele, die Sie zusammen billiger zu stehen kommen als die halb so umfangreiche **Enhanced Edition**.

Cooler Gruppen-Nachwuchs

Trotzdem bietet die Neuauflage jede Menge Spiel fürs Geld, immerhin gut 100 Stunden. Auch weil das Add-on **Legenden der Schwertküste** bereits enthalten ist. Obendrauf gibt es drei neue Gefährten für Ihren Hauptcharakter: Die süße Halb-Elfin Neera, die ihre Magie nicht unter Kontrolle hat, der von einem dunklen Gott begünstigte Halb-Ork Dorn und der rechtschaffene Mönch Rasaad. Deren exotische Klassen werfen die Balance aber teilweise über den Haufen. Dorn ist zu Beginn extrem stark, Rasaad und Neera dagegen sind wegen ihrer wenigen Trefferpunkte nahezu nutzlos.

Gut: Im Vergleich zu den bekannten NPC-Begleitern des Originalspiels melden sich die Neuzugänge öfter zu Wort, ein deutliches Atmosphäreplus. Jeder der drei hat eine eigene, vollvertonte Quest-Reihe, sogar eine romantische Beziehung mit den Figuren ist möglich – das kennen **Baldur's Gate**-Veteranen eigentlich nur aus dem zweiten Teil, prima.

Reichlich überflüssig erscheint uns dagegen ein separates Abenteuer im Spiel namens „Die Schwarzen Gruben": Der Arena-Aufseher Baeloth, ein Anhänger alberner Alliterationen, arrangiert 15 Gladiatorenkämpfe zwischen Ihrer Heldentruppe und allerlei Abscheulichkeiten. Der Schwierigkeitsgrad ist knackig, doch die für **Baldur's Gate** und Ur-Entwickler Bioware typische Entscheidungsfreiheit kommt hier viel zu kurz. Die wenigen Gespräche mit abgedrehten Charakteren zwischen den Schlachten sind wunderbar pfiffig, doch am Ende geht es immer nur ums Kämpfen. Außerdem besteht keinerlei Verbindung zum Hauptspiel; Sie erstellen für den Abstecher in die Arena eine eigene Abenteurergruppe, die Sie dank verdientem Gold mit immer besseren Gegenständen ausrüsten.

Verschlimmbessert

Laut eigener Aussage hat Entwickler Overhaul Games über 400 Probleme des Originalspiels behoben. Die Qualität der Änderungen enttäuscht aber genauso wie das Hinzukommen vieler neuer Bugs (siehe Test-Abrechnung). Die angepasste Benutzeroberfläche ist optisch ein Totalausfall mit niedrig aufgelösten Symbolen und unglücklicher Farbgebung. Das Tagebuch ist zwar deutlich übersichtlicher als zuvor. Allerdings funktioniert das Scrollen per Mausrad nicht, sodass Sie im Schneckentempo durch die Aufträge blättern. Das Inventar ist darüber hinaus abgesehen von einer Handvoll neuer Anzeigen eine Komfortkatastrophe. Das Ausrüsten der eigenen Mannen fällt so unglaublich fummelig aus. Ganz wie damals eben. ❑

MEINE MEINUNG |

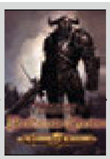
Peter Bathge



„Wird der genialen Vorlage nicht gerecht."

Overhaul Games hat sich für die **Enhanced Edition** Unterstützung von Fans und Mod-Entwicklern geholt. Das Ergebnis ist dann auch eher eine Mod-Sammlung als ein modernes Remake, zusätzlich verunziert durch haufenweise Bugs und Inkompatibilitäten. Einer Gruppe Hobby-Programmierer verzeihe ich solche Ausrutscher vielleicht noch, aber nicht einem kommerziellen Entwicklerstudio, das für sein technisch unausgereiftes Produkt Geld verlangt. Wer **Baldur's Gate** 1+2 bereits besitzt, keine Angst vor Mods hat und nicht auf die nötigen Patches warten will, spart sich den Kauf besser. Selbst Neela, Dorn und Rasaad reichen nicht, um die Existenz dieser halbgaren Neuauflage zu rechtfertigen.

BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION



Ca. € 15,-
28. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Overhaul Games
Publisher: Overhaul Games
Sprache: Englisch, Deutsch (deutsche Version ohne Sprachausgabe)
Kopierschutz: Sie benötigen ein Konto auf www.beamdog.com, mit dem Sie das Spiel beim Kauf verknüpfen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Matschige Hintergründe und verpixelte Figuren
Sound: Gute englische Sprecher, aber nervige, sich wiederholende NPC-Kommentare; exzellente Musik
Steuerung: Logische Mausbedienung mit frei belegbaren Tastenkürzeln, aber wenig Komfort

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperative Kampagne, Verbindung nur über IP-Adresse
Zahl der Spieler: 2-6

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

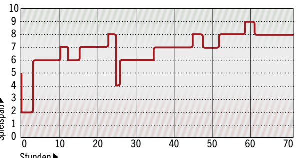
Minimum (Herstellerangaben): Einkernprozessor mit 1 GHz, 512 MB RAM, Open-GL-2-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die Dialoge sind ab und zu etwas derb und bei kritischen Treffern fliegen blutige Fetzen, doch die 2D-Optik entschärft das Ganze deutlich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.2009a
Spielzeit (Std.:Min.): 70:00



Flackernde Menüs, Abstürze, fehlende Dialogzeilen und die Inkompatibilität mit Onboard-Grafikkarten von Intel sorgten für Unmut beim Tester.

PRO UND CONTRA

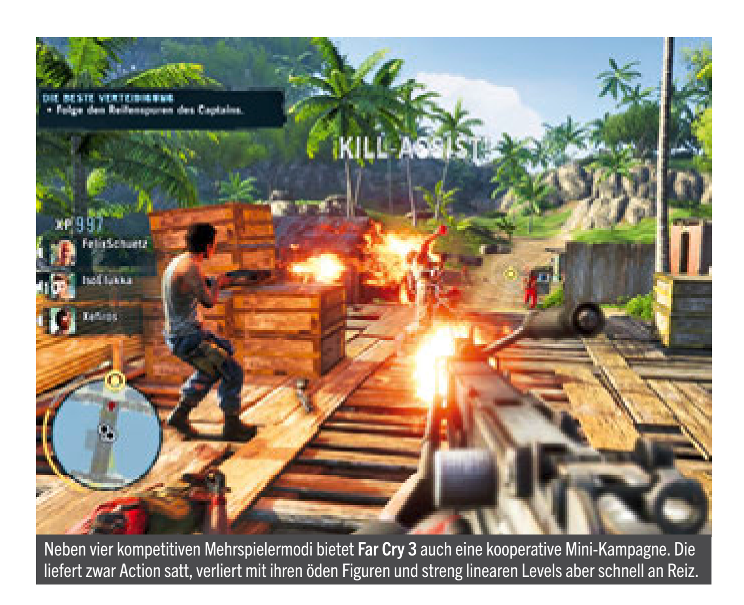
- ➕ Interessante neue Charaktere
- ➕ Nützliche **BG2**-Features
- ➕ Superkurze Ladezeiten
- ➕ Enthält **Baldur's Gate** samt Add-on
- ➖ Bugs und Abstürze
- ➖ Furchtbare, unscharfe Optik
- ➖ Langweilige Kampfarena
- ➖ Bedienung ohne jeden Komfort
- ➖ Unausgegorenes Balancing der neuen Klassen und Rassen
- ➖ Hässliche neue Zwischensequenzen
- ➖ Deutsche Version ohne Sprachausgabe und Videos
- ➖ Keine Grafikoptionen
- ➖ Fehlerbehafter Mehrspielermodus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **69**

Von: Felix Schütz

Für Solo-Spieler brennt Far Cry 3 ein kräftiges Shooter-Feuerwerk ab. Der Multiplayer schrammt dafür knapp an der Fehlzündung vorbei.



Neben vier kompetitiven Mehrspielermodi bietet **Far Cry 3** auch eine kooperative Mini-Kampagne. Die liefert zwar Action satt, verliert mit ihren öden Figuren und streng linearen Levels aber schnell an Reiz.

Far Cry 3: Mehrspieler-Test

Mit **Far Cry 3** hat Ubisoft ein dickes Shooter-Paket geschnürt: Neben der umfangreichen Solo-Kampagne (Wertung: 86 in PC Games 12/2012) bietet das Spiel gleich zwei verschiedene Mehrspielerkomponenten.

Kompetitiver Multiplayer (PvP)

Auf zehn gut designten Karten können bis zu 18 Spieler gegeneinander antreten. Dazu stehen lediglich vier Modi zur Wahl, von denen drei Stück arg konservativ ausfallen: „Team Deathmatch" bietet das klassische, gegenseitige Abschießen, wie man's aus zig anderen Spielen kennt. In „Kampfzone" und „Übertragung" müssen Stationen auf der Map eingenommen und kontrolliert werden, um Siegespunkte zu verdienen. Das alles mag solide und unterhaltsam sein, bietet aber keinerlei Eigengeschmack – **Far Cry 3** liefert hier einfach nichts Besonderes. Der vierte Modus „Feuersturm" ist eine hektische Abwandlung des Domination-Prinzips, bei dem ein Team verschiedene Punkte auf der Karte in Brand setzen muss. Leider fanden sich während unserer 20-stündigen Testphase kaum Mitspieler für diesen Modus. Ebenfalls schade: Fahrzeuge spielen keine Rolle im PvP, man kämpft stets Mann gegen Mann. Auch auf die coolen Takedown-Attacken aus dem Einzelspielermodus muss man verzichten. Es gibt nur simple Messerangriffe, der Rest wird klassisch mit Pistolen und Gewehren erledigt. Immerhin: An Schießgeräten mangelt es nicht. Durch gespielte Matches verdient man genretypisch Erfahrungspunkte und steigt im Level auf, wodurch man neue Knarren und Upgrades freischaltet. Das ist nicht neu, motiviert aber zum Weiterspielen. Richtig gut: Ubisoft liefert wie im Vorgängerspiel einen umfangreichen Editor mit, dank dem Spieler Karten erstellen und tauschen können.

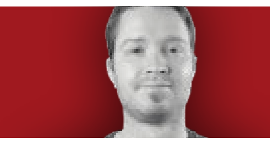
Koop: laut, blöde, kurzweilig

Die zweite Mehrspielerkomponente besteht aus einer eigenständigen, kooperativen Story-Kampagne, in der sich vier Spieler zusammenschließen. Gemeinsam ballert sich das Quartett fünf Stunden lang durch sechs extrem lineare Levels. Taktik ist dabei nie gefragt, dafür steht kompromisslose Action auf dem Plan: Man nimmt es mit wahren Horden an Gegnern auf, das sorgt für kurzweilige, oft heftige Feuergefechte, in denen es mächtig kracht – ein hübsch-hohler Ballerspaß für zwischendurch. Leider ist die hauchdünne Story nicht der Rede wert und die vier Charaktere nerven mit ihren saudämlichen Sprüchen und Kommentaren. Besonders störend: Wer sich nicht mit Freunden, sondern mit fremden Spielern in öffentliche Koop-Partien stürzt, hat keinen Einfluss darauf, in welchem Level man einsteigt. Man wird einfach wahllos in einen beliebigen Abschnitt reingewürfelt und muss alte Levels wiederholen – wie sinnlos!

Technikschnitzer und Bugs

Far Cry 3 unterstützt keine dedizierten Server. Partien werden stattdessen auf den PCs der teilnehmenden Spieler gehostet, was gelegentlich zu Problemen führen kann, darunter Lags und lange Warteschleifen. Im Test begegneten wir auch vielen Bugs, Host Migration funktionierte beispielsweise kein einziges Mal. Mehrmals erlebten wir auch unerklärliche Bildschirmtode beim Respawnen, sowohl im Koop als auch im PvP. Manche Waffen levelten nicht auf oder abgespeicherte Waffenprofile wurden grundlos gelöscht. Auch bei der Spielersuche schlichen sich zuweilen Fehler ein, was zu ungleichen Teamstärken führte. Alles in allem: Kein guter Start für die Mehrspielerzukunft von **Far Cry 3**. ❑

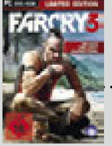
MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Spaßige Dreingabe, aber kein Kaufgrund"

Klar, als Solo-Shooter ist **Far Cry 3** super. Das gilt aber nicht für den Multiplayer, denn da lässt meine Begeisterung schnell nach: Die Koop-Kampagne ist für zwischendurch okay, wird nach ein paar Stunden aber anstrengend und eintönig. Da gefallen mir die PvP-Modi besser, allerdings fallen hier die technischen Zicken störender auf. Auch wenn Ubisoft schon nachgebessert hat, richtig rund läuft das Teil noch nicht! Sollten weitere Patches folgen, werde ich die Maps vielleicht noch eine Weile unsicher machen – doch auf Dauer suche in mein Online-Glück lieber woanders.

FAR CRY 3



Ca. € 55,-
29. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Sprache: Multilingual, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Einmalige Online-Aktivierung über Uplay-Dienst

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: So schön wie in der Solo-Kampagne und auch so hardwarehungrig
Sound: Die deutschen Sprecher im Koop-Modus nerven mit ständigem Gefluche und hohlen Sprüchen.
Steuerung: Solider Shooter-Standard, die Menüs (etwa um Waffenprofile anzulegen) sind jedoch umständlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: PvP: 10 Karten, 4 Modi
Koop: 6 Missionen
Zahl der Spieler: 18 (4 im Koop)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

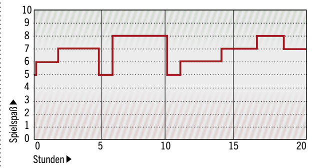
Minimum: Athlon II X4 641/Core i3-2100, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/ Radeon HD 7770, Internetverbindung

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Far Cry 3 ist ungeschnitten und sehr brutal – auch im Mehrspielermodus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.02
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



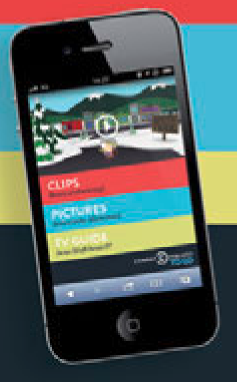
Wir spielten alle Modi etwa 20 Stunden lang, bis wir Rang 45 erreicht hatten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gut designte PvP-Maps, die viele Taktiken und Routen erlauben
- ➕ Reichlich Waffen und Upgrades
- ➕ PvP gut für Einsteiger geeignet
- ➕ Massenhaft Action im Koop
- ➕ Gelungener Editor mitgeliefert
- ➕ Wiederbelebung und Buffs fördern Teamplay ohne Zwang.
- ➖ Keine dedizierten Server
- ➖ Gelegentliche Lags
- ➖ Vereinzelte Fehler im Matchmaking
- ➖ Bewaffnungsprofile werden manchmal wahllos gelöscht.
- ➖ Keine Levelauswahl beim Starten öffentlicher Koop-Partien
- ➖ Koop-Kampagne extrem linear
- ➖ Manche Waffen leveln nicht auf.
- ➖ Zu großes HUD verdeckt die Sicht.
- ➖ Umständliche, „konsolige" Menüs
- ➖ Keine Fahrzeuge im PvP

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**



CLIPS
PICTURES
TV GUIDE



COMEDY CENTRAL
TO GO

Das Halbblut Connor ist der neue Held in **Assassin's Creed 3**.

In der Wildnis bekommen Sie es nicht nur mit Soldaten, sondern auch mit gefährlichen Tieren zu tun.

Kämpfe gehören zum Alltag von Assassine Connor und die sind actionlastiger als bisher in der Spielreihe.

PC Games AWARD Ausgabe 01/2013 88

Assassin's Creed 3

Von: Stefan Weiß

Trotz besserer Technik und Patch meuchelt es sich nicht ganz rund auf dem PC!

Ezio, der Held der sogenannten Ezio-Trilogie (**Assassin's Creed 2**, **Brotherhood**, **Revelations**), ruht in Frieden – das Halbblut Connor übernimmt jetzt den Job des agilen Meuchelmörders. In **Assassin's Creed 3** erleben Sie auf Ihrer Reise durch die amerikanische Geschichte des 18. Jahrhunderts eindrucksvoll dargestellte Schauplätze, wie etwa die Städte Boston und New York sowie die von Indianern bevölkerte Wildnis. Die sich dabei nach und nach öffnende Spielwelt ist riesig, fühlt sich sehr stimmig an und lässt sich mit einem famos animierten Helden durchstreifen. Neben dem historischen Thema des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges spinnt Ubisoft den Ur-Konflikt der Spieleserie – Assassinen gegen Templer – weiter und beantwortet Fragen rund um den Protagonisten Desmond Miles und die mit ihm verbundene Weltuntergangsgeschichte.



Raus an die frische Luft

Die Entwickler haben das Thema „Open World" vertieft, bieten jede Menge Inhalte abseits der Hauptgeschichte und lassen diese sogar oft in den Hintergrund treten. So gibt es neben schön inszenierten Nebenquests auch eine gewohnt hohe Fülle an Sammelaufgaben zu meistern. Am besten haben uns jedoch die optionalen maritimen Missionen gefallen: Am Ruder eines Segelschiffs stehend, müssen Sie den Pott in den günstigsten Winkel zum Wind manövrieren. Dazu befehligen Sie gleichzeitig die Kanonenbatterien und geben im richtigen Moment den Feuerbefehl. Hört sich kompliziert an, ist aber sehr eingängig umgesetzt und atmosphärisch beeindruckend! Hier zeigt die AnvilNext-Engine, was sie draufhat, und verwöhnt den Spieler mit toller Physik sowie mit erstklassigen Wetter- und Grafik-Effekten. Wenn man auf hoher See bei tosendem Sturm und hohem Wellengang ein gegnerisches Schiff zerlegt, fühlt man sich wie im Film **Master and Commander**.

Auf der Pirsch im Grenzland

Mit Halbblut Connor können Sie in eigens dafür vorgesehenen Jagdgebieten dem Wild nachstellen. Beispielsweise legen Sie Schlingenfallen, um Hasen zu erbeuten, oder Sie lesen Fährten, um Hirsche aufzustöbern, oder Sie ziehen einem Fuchs das Fell über die Ohren – das Jagdsystem ist nett, aber leider überflüssig. Es passt zwar wunderbar zum Naturburschen-Indianer-Waldläufer-Setting, aber



Die Kämpfe schauen gut aus, stellen aber keine große Herausforderung dar.

MENÜS UND KARTE ZUM GRUSELN – DAS WÄRE BESSER GEGANGEN, UBISOFT!

Konsolenportierung hin oder her: In Sachen Bedienkomfort leistet sich Assassin's Creed 3 Patzer!

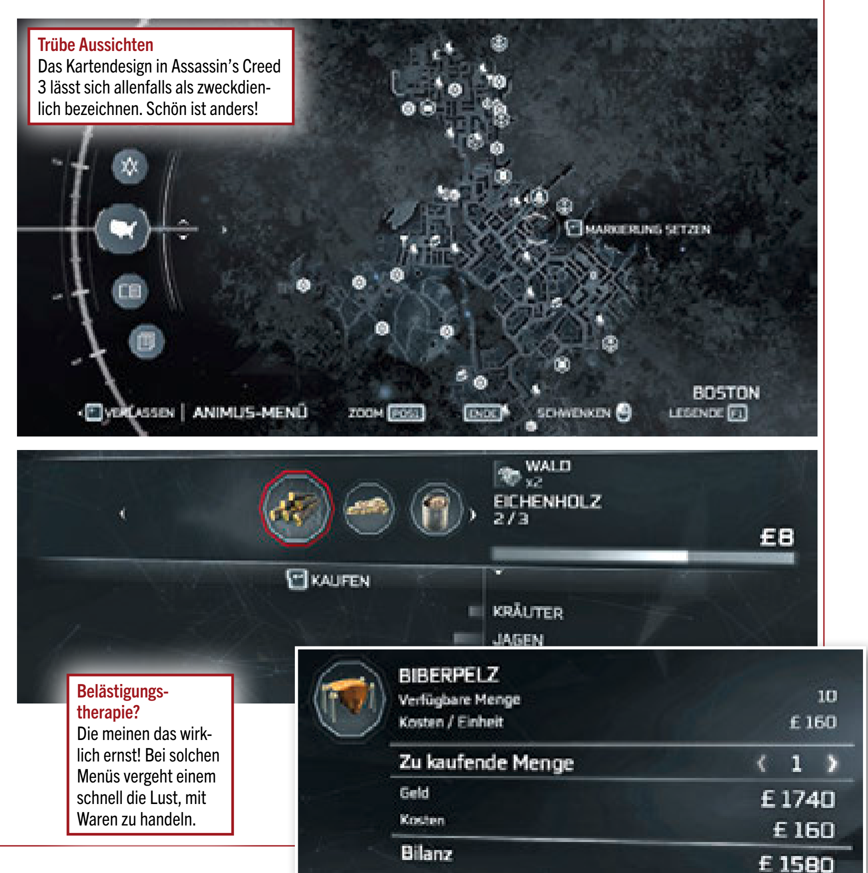
Die **Assassin's Creed**-Reihe besaß noch nie ein richtig hübsches und durchdachtes PC-Menü. Getreu diesem Motto gibt sich auch das aktuelle Meuchel-Abenteuer nicht besser, im Gegenteil.

KARTEN - UND SCHNELLREISESYSTEM

Als wir zum ersten Mal die Übersichtskarte öffneten, fühlten wir uns grafisch ins Jahr 2008 versetzt. Das triste Grau-in-grau des Kartendesigns im ersten Teil findet auch in **Assassin's Creed 3** Verwendung. Schade, da gefiel uns das wesentlich hellere Design aus **Assassin's Creed 2** deutlich besser. Apropos Teil 2: Darin konnte man mit einem simplen Mausklick ein Wegpunktziel markieren. Das geht jetzt leider nicht mehr. Den Grund dafür kennen wohl nur die Entwickler. Generell ist das Schnellreisesystem recht umständlich geraten. So muss man erst jeweils zu einem Ausgangspunkt einer Zone reisen, um von dort zu Fuß tatsächlich ins nächste Reisegebiet zu wechseln. Das nervt auf Dauer!

WAREN- UND HANDELSMENÜ

Jagen, Handeln, Karawanen losschicken, Gegenstände herstellen – in **Assassin's Creed 3** kann man sich auch abseits der Missionen herrlich im Wildwest-Grenzland austoben. Allerdings sind diese neuen Features nicht sonderlich bedienungsfreundlich umgesetzt. Alleine um eine simple Warenkarawane einzurichten, müssen Sie sich durch viel zu viele verschachtelte Menüs klicken. Warum man bei der PC-Version von **Assassin's Creed 3** nicht auf kontextbezogene Tooltips und Hotkey-Belegung zurückgreift, will einem als PC-Spieler nicht in den Sinn. Außerdem ist es mühsam herauszufinden, was man nun eigentlich so alles herstellen kann. So lässt man all diese gut gemeinten Nebenbeschäftigungen viel zu schnell links liegen – schade drum!



Trübe Aussichten
Das Kartendesign in Assassin's Creed 3 lässt sich allenfalls als zweckdienlich bezeichnen. Schön ist anders!

Belästigungstherapie?
Die meinen das wirklich ernst! Bei solchen Menüs vergeht einem schnell die Lust, mit Waren zu handeln.

Spaß macht die ausgedehnte Hatz aufs Wild nur bedingt. Tiere als „Rohstofflieferant" finden sich zur Genüge am Wegesrand, während Sie andere Aufgaben im Grenzland oder in Ihrer Siedlung erledigen.

Ihre kleine Farm

Dafür ist der Aufbauteil der eigenen Siedlung im Grenzland charmant umgesetzt. Die dabei zur Verfügung stehenden NPCs wachsen einem aufgrund der jeweiligen kleinen Geschichten regelrecht ans Herz.

Geschichte lernen

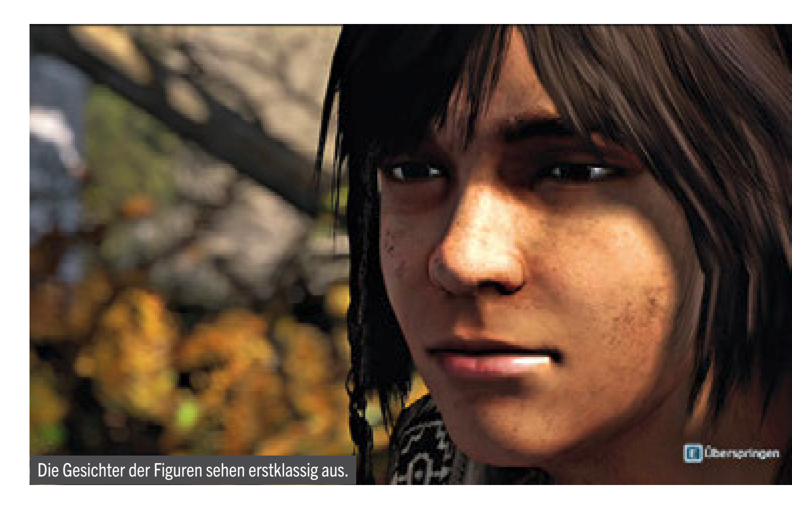
Die Story rund um den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg hätte zwar etwas packender ausfallen können, doch überzeugen die gewählten Schauplätze mit vielen Details. Spielend lernen wäre hierbei der passende Ausdruck. Wenn Sie sich beispielsweise Zeit nehmen, Boston ausgiebig zu erkunden, bekommen Sie historisch korrekte Gebäude und Plätze zu sehen, die Ihnen die amerikanische Geschichte mit vielen informativen Beiträgen in der Spieldatenbank näherbringen. In den Städten herrscht zudem ein buntes und dichtes Treiben, in dem man sich regelrecht verlieren kann. Charaktere wie etwa Benjamin Franklin haben Ihnen viel zu erzählen und tragen zur atmosphärischen Dichte im Spiel bei. Dabei ist nicht alles bierernst zu nehmen. Ein gutes Beispiel dafür ist Franklins ausführliche Erklärung über die Vorzüge reifer Frauen, die man sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte. Wer die Augen in der Spielwelt offen hält, entdeckt viele liebevolle Details – wie etwa den Straßenjungen, der Äpfel vom Obststand klaut, ein knutschendes Pärchen in einer dunklen Seitengasse oder Handwerker bei der Arbeit – die Welt in **Assassin's Creed 3** wirkt sehr lebendig.

Lästige Steuerungs- und Technikwehwehchen

Auch ohne Xbox-Controller ist das Action-Adventure ganz ordentlich mit Maus und Tastatur spielbar. Die Steuerung lässt sich frei konfigurieren und im Spiel werden die entsprechend eingestellten Tasten auch angezeigt – schön. Besonders beeindruckend ist die flüssige Klettersteuerung in der Wildnis: Der Spieler erkundet in Windeseile regelrechte Baumwipfelpfade – da kommt schon fast Tarzan-Feeling auf, nur noch die Lianen fehlen. Negativ aufgefallen ist uns die in der Serie übliche Assassinenkrankheit namens „Glitches" – also technische Unsauberkeiten, die sich in der Steuerung oder grafisch bemerkbar machen: Beim schnellen Wechsel zwischen dem Laufen, Hüpfen und Klettern führt Ihre Spielfigur schon mal eine falsche Bewegung aus, bleibt an einer Kiste hängen oder verpasst einen Absprung. Das nervt dann vor allem bei diversen Schleich- oder Verfolgungs-Missionen, ohnehin eine bekannte Schwachstelle in der Serie. Das ändert sich auch in **Assassin's Creed 3** nicht. Das Reitsystem verhält sich recht zickig – zu oft bleibt der Zosse störrisch oder verhakt sich an Objekten. Ebenfalls unschön: Vielerorts ploppen aus dem Nichts Gegner auf oder sie verschwinden ebenso unvermittelt, Waffen und andere Objekte schweben in der Luft – solche Dinge nagen an der sonst sehr guten Atmosphäre.

Kampfsystem 2.0

Bei den vielen Kloppereien im Spiel gehen die Entwickler von **Assassin's Creed 3** neue Wege und integrieren



Die Gesichter der Figuren sehen erstklassig aus.

DIE GRAFIK IN DER PC-VERSION VON ASSASSIN'S CREED 3

Die Grafikeinstellungen von Assassin's Creed 3 sind auf dem PC nicht gerade umfangreich, sorgen aber für eine bessere Optik als auf Xbox360/PlayStation 3.

Gegenüber den Konsolen-Versionen bietet die PC-Variante eine doppelte bis vierfache Texturauflösung samt anisotroper Filterung sowie deutlich besseren Schatten. Außerdem unterstützt der Titel neben Multisample-Kantenglättung (MSAA) auch Nvidias TXAA (Temporal Approximate Anti-Aliasing) und FXAA (Fast Approximate Anti-Aliasing). FXAA glättet nur mäßig, TXAA hingegen recht gut – falls Sie eine Geforce GTX 600 im Gehäuse werkeln haben, sollten Sie TXAA nutzen. Der genaue Leistungseinbruch gegenüber FXAA lässt sich schwer beziffern, liegt aber an GPU-limitierten Stellen bei grob einem Drittel (gemessen mit einer Geforce GTX 660 in 2.560 x 1.440) und damit niedriger als bei 4x MSAA + FXAA. Unter Nutzung der Treiber-Versionen Catalyst 12.11 Beta 8 sowie Geforce 310.54 Beta zeigt sich, dass AMDs Radeon-HD-7000-Modelle sehr schlecht abschneiden. Nvidia verspricht mit dem Beta-Treiber eine Leistungssteigerung in **Assassin's Creed 3** von bis zu 18 Prozent gegenüber dem älteren 306.97 WHQL. Wahrscheinlich hat AMD seinen Catalyst noch nicht hinreichend für die GCN-Architektur in **Assassin's Creed 3** optimiert – eine Anfrage an die Radeon-Hersteller blieb bisher unbeantwortet.


Maximale Texturqualität : Schade, selbst bei der höchsten Einstellung in der PC-Version fallen immer wieder solche hässlichen Objekte wie hier auf dem Marktstand auf. Ist es Gemüse? Obst? Man weiß es nicht so recht.



Normale Schatten: Auf der niedrigsten Einstellung erkennt man deutlich die hässlich gezackten Schatten auf dem Boden.
Maximale Schattenqualität: Klar erkennbarer Unterschied zum Vergleichsbild links. Je nach Grafikkarte reduziert sich hierbei die FPS-Rate.

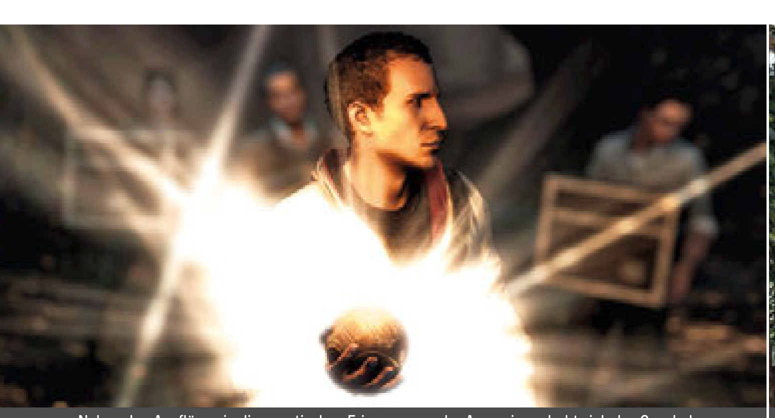
frische Kontermechaniken. Wenn das Timing stimmt und der Konter Erfolg hat, starten Sie einen Gegenangriff, der für Ihren Kontrahenten tödlich endet. Die Konterattacken sind mit rasanten Kamerafahrten versehen und sorgen so für eine ungeheure Dynamik beim Kämpfen. Auch die Schusswaffen passen sich gut in die Kampfmechanik ein. Weiterhin kann Ihr Held auf jede Menge neuer Tricks zurückgreifen und beispielsweise einen Gegner als Schutzschild vor einer Musketensalve gebrauchen. Doch so schön die Kämpfe auch aussehen, wer einmal das Kontersystem durchschaut hat, fühlt sich schon nach kurzer Zeit nur noch gelangweilt. Connors Attacken gelingen schon fast automatisch und viel zu schnell liegen die Gegner besiegt am Boden. Als erfahrener **Assassin's Creed**-Spieler wünscht man sich eine größere Herausforderung, denn man schnetzelt sich einfach zu schnell durch die Gegnerhorden. Doof ist auch, dass die Kamera bei wilden Kämpfen nicht gerade optimal funktioniert und man dadurch schon mal den Überblick und das Ziel aus den Augen verliert.

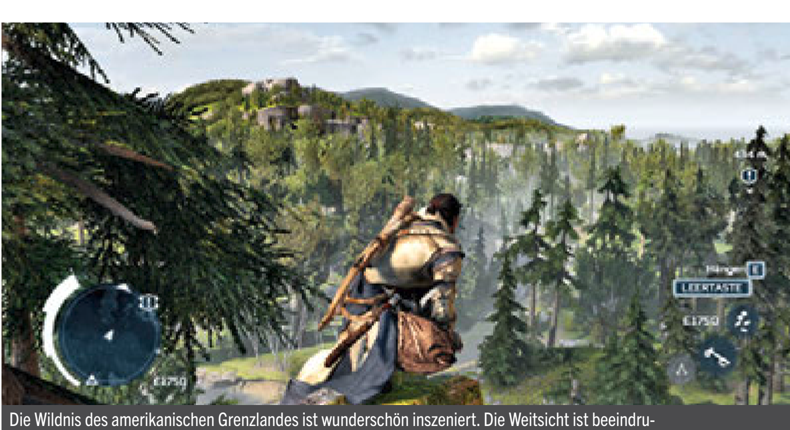
Bleichgesicht hat gesprochen!

In der deutschen Synchronisation kommen viele hochkarätige Sprecher zum Einsatz. Beispielsweise bedient sich der Einführungscharakter Haytham Kenway der Stimme von Daniel Craig (James Bond). Auch andere Figuren, wie etwa der Kapitän Ihres Schiffes oder Ihr Assassinenlehrer Achilles kommen gut rüber und tragen zur insgesamt guten Atmosphäre im Spiel bei. Bei den Dialogen fällt einem hin und wieder die irgendwie unpassend klingende Betonung einzelner Sätze im Spiel auf. Vor allem in Bezug auf die Indianer-Dialekte hört sich das zu sehr nach gelangweiltem Textablesen an. Ebenfalls unschön: Gespräche zwischen wichtigen Figuren gehen im zu laut abgemischten Umgebungssound oft völlig unter und manche Dialoge überschneiden sich, sodass man nur Sound-Gewirr zu hören bekommt. Apropos Indianer: Ausgerechnet die Hauptfigur Connor hätte etwas mehr Profil und Tiefe gebrauchen können. Im Vergleich zum charismatischen Frauenhelden Ezio aus den Vorgängern zieht das naive und manchmal schon fast dümmlich wirkende Halbblut den Kürzeren.

Story mit Rekord-Tutorial?

Wer bislang noch kein **Assassin's Creed** gespielt haben sollte, bekommt zwar eine kurze Zusammenfassung der Ereignisse aus den vorigen Spielen, dürfte es aber dennoch schwer haben, der Story so richtig zu folgen (beachten Sie dazu unseren Extrakasten auf Seite 53). Serienkenner hingegen müssen das wohl längste Tutorial der Spielegeschichte hinnehmen. Denn bevor Sie mit der eigentlichen Hauptfigur Connor spielen, erwartet Sie eine mehrstündige Vorgeschichte. Diese dient dazu, viele Spielmechaniken zu erklären, Charaktere behutsam einzuführen, den Story-Hintergrund zu beleuchten und schließlich Connors Kindheit und Jugend zu erleben. Alles zusammen durchaus spielens- und

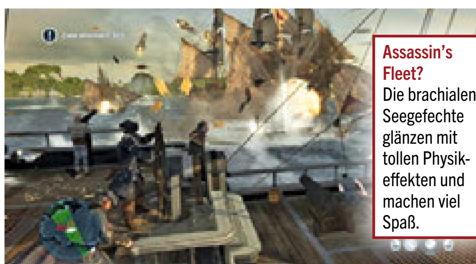

Neben den Ausflügen in die genetischen Erinnerungen der Assassinen dreht sich das Geschehen natürlich um den Protagonisten Desmond Miles, der den Untergang der Welt verhindern muss.


Die Wildnis des amerikanischen Grenzlandes ist wunderschön inszeniert. Die Weitsicht ist beeindruckend, die Texturen der Bäume könnten allerdings etwas detaillierter dargestellt sein.

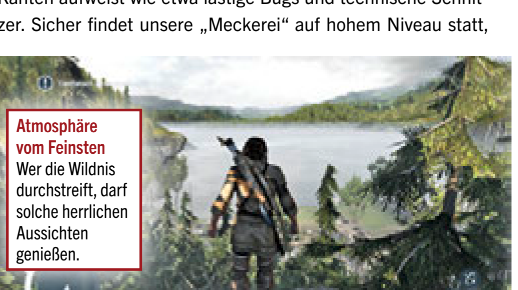
STÄRKEN UND SCHWÄCHEN IN DER PC-VERSION VON ASSASSIN'S CREED 3

Der Open-World-Gedanke im Spiel sorgt für tolle Atmosphäre, die Technik im Spiel dagegen weniger.

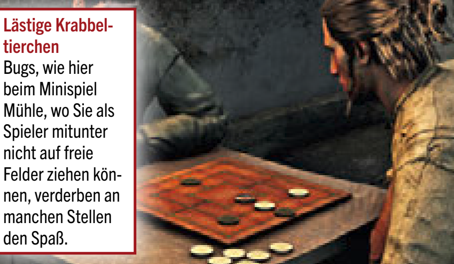
Wenn man sich längere Zeit mit **Assassin's Creed 3** beschäftigt, wird einem bewusst, wie unwahrscheinlich viel Inhalt und Features die Entwickler reinpacken wollten. Alleine aus den packenden See-Missionen hätte manch anderer ein eigenes Spiel gemacht. Oder auch der liebevoll inszenierte Aufbau der eigenen Siedlung, der ungemein motivierend ausfällt. Gerade solche spielerischen Highlights haben uns beim Test der PC-Version darüber hingweggetröstet, dass Ubisofts neuestes Action-Adventure auch allerhand Ecken und Kanten aufweist wie etwa lästige Bugs und technische Schnitzer. Sicher findet unsere „Meckerei" auf hohem Niveau statt, trotzdem wird man den Eindruck einfach nicht los, dass es besser gewesen wäre, sich für die PC-Fassung noch mehr Zeit zu nehmen, um polierenden Feinschliff anzusetzen. Hier stellen wir Ihnen einige Höhen und Tiefen der PC-Fassung vor.



Assassin's Fleet? Die brachialen Seegefechte glänzen mit tollen Physikeffekten und machen viel Spaß.



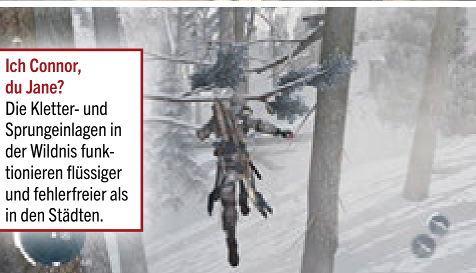
Atmosphäre vom Feinsten Wer die Wildnis durchstreift, darf solche herrlichen Aussichten genießen.



Lästige Krabbeltierchen Bugs, wie hier beim Minispiel Mühle, wo Sie als Spieler mitunter nicht auf freie Felder ziehen können, verderben an manchen Stellen den Spaß.



Winter-Wunderland Schön gefallen haben uns die winterlichen Abschnitte im Spiel – vor allem die Tiefschneesimulation ist toll.



Ich Connor, du Jane? Die Kletter- und Sprungeinlagen in der Wildnis funktionieren flüssiger und fehlerfreier als in den Städten.

unterhaltenswert, aber eben doch einen Tick zu lang geraten. Auch die eigentliche Hauptgeschichte, in der Sie in die Wirren des Unabhängigkeitskrieges eintauchen sollen, ist mitunter etwas schludrig zusammengesetzt. So richtig bekommt es nicht mit, dass jetzt mal eben ein halbes Jahr vergangen sein soll, nur weil aus dem sommerlichen Grün ein winterliches Weiß in der Textur-Landschaft geworden ist. Trotzdem ist **Assassin's Creed 3** über weite Strecken ein Garant für viel Abwechslung, bietet eine riesige Spielwelt mit gelungenem Open-World-Feeling und sehr gute Unterhaltung in einem tollen, historischen Setting. Was der Serie jetzt noch fehlt, wäre ein simples Rollenspielsystem (wir machen mal den obligatorischen Wink mit dem Zaunpfahl und zwar in Richtung **Far Cry 3**). ❑

Die Missionsabschnitte des Unabhängigkeitskrieges führen Sie nur selten in größere Schlachten, in denen Sie meist simple Action-Einlagen absolvieren.

MEINE MEINUNG |

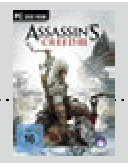
Stefan Weiss



„Atmosphärisch top, mit technischen Mängeln!"

Trotz der neuen Engine, die im Großen und Ganzen gute Dienste leistet, ist die fertige PC-Version nicht ganz so spektakulär anzusehen, wie es das offizielle Technik-Video vermuten ließ. Auch inhaltlich läuft nicht alles sauber und rund, da hatten die Vorgänger mit weniger Problemen zu kämpfen. Trotzdem hat mich **Assassin's Creed 3** bislang über große Strecken sehr gut unterhalten: Das Spiel bietet ausreichend Highlight-Momente, viel Abwechslung und jede Menge Spielinhalt, was über den einen oder anderen Mangel hinwegtröstet. Den Mehrspielermodus hätte man wegen mir weglassen können, um dafür mehr Zeit in den Feinschliff des Einzelspielerlebnisses zu stecken, das für mich bei dieser Art Spiel nun mal am wichtigsten ist.

ASSASSIN'S CREED 3



Ca. € 45,-
25. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Sprache: Multilingual
Kopierschutz: Online-Aktivierung per Uplay. Beim Spielstart müssen Sie sich bei Uplay einloggen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle Weitsicht, gute Physikeffekte, Texturen überzeugen nicht immer.
Sound: Gute Soundeffekte, schwächelnde deutsche Synchro, dafür ist englische Sprache umso besser.
Steuerung: Mit Xbox-Controller am besten spielbar, mit Maus und Tastatur hin und wieder hakelig.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 8 Modi, 7 verschiedene Karten und jede Menge Charakter-Features.
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

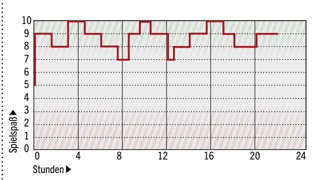
Minimum: Athlon II X4 641/Core i3-2100, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 7770, Vista
Empfehlenswert: AMD FX-8150/Core i5 2500K, 8 GB RAM, Geforce GTX 660 Ti/Radeon HD 7870, Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Je nach gewählter Waffe zeigt die Spielfigur explizite Tötungsaktionen in Zeitlupe. Auch mit Bluteffekten spart das Spiel nicht. Letztere lassen sich in den Optionen abschalten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 22:00



Während des gesamten Tests traten keine Probleme oder Abstürze auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolles Kolonial-Setting
- ➕ Viel Open-World-Flair
- ➕ Exzellente Seekampfmissionen
- ➕ Großer Umfang, viele Nebenaufgaben und Herausforderungen
- ➕ Charmanter Siedlungsaufbau
- ➖ Umständliche Menüs
- ➖ Technische Mängel (Glitches)
- ➖ Zu simples Kampfsystem
- ➖ Frustrierende Schleichmissionen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**

Von: Frank Engelhardt/ Sascha Lohmüller

Dinosaurier mit Laserkanonen und Witze über Behinderte? Willkommen in wilden Welt von Family Guy!



Arrrrgh! Fans werden viele Witze schon kennen. Lustig ist es trotzdem allemal!

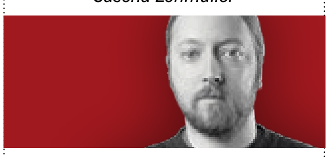
Family Guy: Zurück ins Multiversum

Bertram, der ewige Widersacher von Stewie, will die Weltherrschaft an sich reißen und die Familie Griffin endgültig auslöschen. Dazu reist er in Multiversen, um die ultimative Superwaffe zu bauen. Stewie und Brian reisen hinterher. Es gilt schließlich, Quahog zu retten und sich über Randgruppen lustig zu machen! Willkommen im Spiel zur TV-Zeichentrick-Serie **Family Guy**!

Chicken-Fight!

Gestaltet ist das Ganze als Third-Person-Shooter mit gelegentlichen Hüpfeinlagen. So schießt man sich wahlweise als Stewie oder Brian, zwischen denen man per Knopfdruck im Spiel hin- und herwechseln kann, durch die Multiversen. In diesen haben mal die Amischen, Piraten oder die Behinderten das Sagen. Jede Welt hat seine eigenen Gegner, die genauso dumm wie zahlreich sind. Das Design der Levels beschränkt sich leider hauptsächlich auf Schläuche, die immer wieder mit Gegnern gefüllt werden. Das Gameplay ist sehr eintönig, dank der tollen Präsentation kämpft man sich aber trotzdem gerne durch die Levels. Es sind alle Originalsprecher der Serie an Bord, die mit den serientypischen Dialogen unterhalten. Dass es hier nicht politisch korrekt zugeht, sollte damit klar sein. Das Spiel lebt von seinem bösen Humor, spielerisch wird nämlich nur sehr wenig geboten. Dementsprechend richtet sich der Titel sehr stark an Fans der Serie. Er verfügt über einen lokalen Multiplayer- und Koop-Modus. Der Multiplayer ist eine Art Deathmatch, in dem man mit den Helden der Spooner Street gegeneinander antreten kann. Im Koop-Modus dürfen Sie die Kampagne zu zweit spielen. Als kleines Schmankerl gibt es außerdem einen Herausforderungsmodus, in dem man etwa als Quagmire Fotos von Damen schießen muss, ohne entdeckt zu werden. Dennoch ist der Umfang für einen Vollpreistitel recht enttäuschend. ❑

MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*

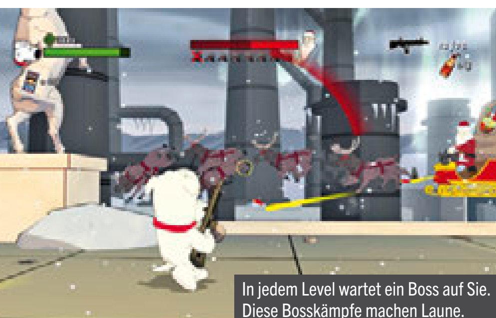


„Nicht sehr originell, aber mit Seriencharme“

Über die zugrunde liegende Serie kann man sicher geteilter Meinung sein. Die einen finden sie geschmacklos und dumm, die anderen (zu denen ich gehöre) lieben sie, obwohl sie schlafwandlerisch jedes erdenkliche Tabu bricht. Dementsprechend wird es auch zu diesem Spiel unterschiedliche Meinungen geben. Rein vom Gameplay her macht **Zurück uns Multiversum** einiges gut, einiges schlecht und schon mal gar nichts originell. Die Rätsel sind simpel, die Gegner besseres Kanonenfutter und die Technik höchstens Durchschnitt. Und nach fünf Stunden flimmert auch schon der Abspann über den Bildschirm. Der allgegenwärtige Humor und die vielen Anspielungen auf die Serie sorgen dennoch für Kurzweil.

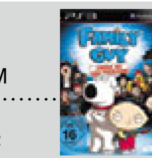


Verdientes Geld kann man in Waffen und Kostüme investieren, hier sexy Stewie.



In jedem Level wartet ein Boss auf Sie. Diese Bosskämpfe machen Laune.

FAMILY GUY: ZURÜCK INS MULTIVERSUM



Ca. € 40,-
20. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Heavy Iron Studios
Publisher: Activision
Sprache: Englisch/Deutsch
Kopierschutz: Steam-Version muss einmalig online aktiviert werden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wirkt veraltet, erinnert dadurch aber an die ersten Staffeln
Sound: Die englischen Originalstimmen aus der Serie sorgen für eine tolle Stimmung.
Steuerung: Maus & Tastatur, alternativ Gamepad; funktioniert in manchen Levels gut, in anderen weniger

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Lokaler Koop-Modus
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8800/Ati HD2900
Empfehlenswert: 2 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8800/Ati HD2900

JUGENDEIGNUNG

USK: Freigegeben ab 16 Jahren.
Wie die Serie nimmt auch das Spiel kein Blatt vor den Mund. Witze über Behinderte, Amische oder sonstige Minderheiten sind an der Tagesordnung. Da nicht nur auf Hühner, sondern auch auf Rollstuhlfahrer geschossen wird, ist die Altersfreigabe gerechtfertigt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00

Spielspaß ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▸ 0 2 4 6 8

Das Spiel nimmt zu Beginn nur langsam Fahrt auf, steigert sich aber von Level zu Level bis hin zum epischen Chickenfight und einem T-Rex. Mit Lasern auf dem Kopf. Ja, sie haben richtig gelesen!

PRO UND CONTRA

- ➕ Englische Originalsprecher
- ➕ Verrückte Welten, die witzig gestaltet sind
- ➕ Ein Chicken-Fight!
- ➕ Humor der Serie wurde 1:1 übernommen ...
- ➖ ... leider kennt man daher die meisten Witze bereits.
- ➖ Anspruchsloses Leveldesign
- ➖ Gameplay wenig anspruchsvoll, da einfach zu einseitig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **63**



RAGE OF
STORMS
NEU!
KOSTENLOS!
SPIELE
„RAGE OF STORMS“
JETZT KOSTENLOS AUF
www.rageofstorms.de

Der Held Lee Everett ist zu allem bereit, um seine Freunde und die kleine Clementine zu beschützen.

The Walking Dead: Season 1

Wenn die lebenden Toten in großer Zahl auftauchen, dann zählt nur eins: Flucht!

Von: Wolfgang Fischer

Seicht war gestern: Adventure-Hersteller Telltale liefert ernsten, emotionalen Survial-Horror ab.





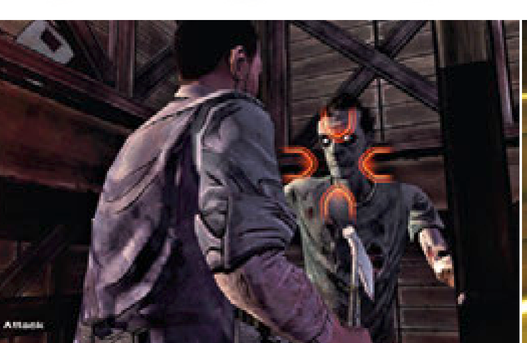
Eine weltweite Epidemie lässt die Toten auferstehen. Diese von einem unstillbaren Hunger auf lebendes Fleisch getriebenen Monster sind der Untergang der menschlichen Zivilisation. Nach wenigen Wochen ist jedes Land der Erde infiziert und die Welt, wie wir sie kennen, existiert nicht mehr. Die wenigen Überlebenden sind ständig auf der Flucht vor den Zombiehorden und auf der Suche nach Lebensmitteln und einem sicheren Unterschlupf. Einer dieser Überlebenden ist der wegen Mordes verurteilte Universitätsprofessor Lee Everett. Der saß gerade noch in Handschellen im Polizeiwagen, sieht sich nach einem Verkehrsunfall aber plötzlich einigen Zombies gegenüber. Auf der Flucht stolpert Lee über die kleine Clementine, die er sofort ins Herz schließt. Gemeinsam machen sich die beiden auf die Suche nach den Eltern des Mädchens und treffen dabei auf weitere Überlebende.

Im Laufe der fünf Kapitel von Telltales Episoden-Adventure **The Walking Dead** versuchen Sie als Lee, diese Menschen – allen voran die Clementine – am Leben zu halten. Kein leichtes Unterfangen: Schließlich bekommen es Lee und seine neuen Kameraden nicht nur mit Untoten zu tun, sondern auch mit anderen Überlebenden, die buchstäblich zu allem bereit sind.

Simple Action-Einlagen und Rätsel

Bei **The Walking Dead** stehen Charaktere und Story im Mittelpunkt. Dementsprechend haben die Adventure-Spezialisten von Telltale (**Back to the Future**, **Jurassic Park**) die Spielmechanik und auch die Rätsel sehr simpel gehalten. Außerhalb der Dialoge suchen Sie meist nach Gegenständen, um etwa Türen zu öffnen oder Gerätschaften zu reparieren. Die Aufgaben sind einfach zu lösen, da sämtliche relevante Objekte in der Umgebung mit Kreisen markiert sind. Mit dem Mausrad wählen Sie dabei aus, welche Aktion Sie ausführen wollen.

Ähnlich simpel wie die Rätselaufgaben sind auch die Action-Einlagen



Die Actionsequenzen sind simpel gestrickt: mit der Maus zielen und dann rechtzeitig zuhauen. Wer versagt, macht's einfach noch einmal.



In der brutalen Welt von **The Walking Dead** ist kein Platz für kindliche Unschuld. Selbst die kleine Clementine muss den Umgang mit Waffen lernen.

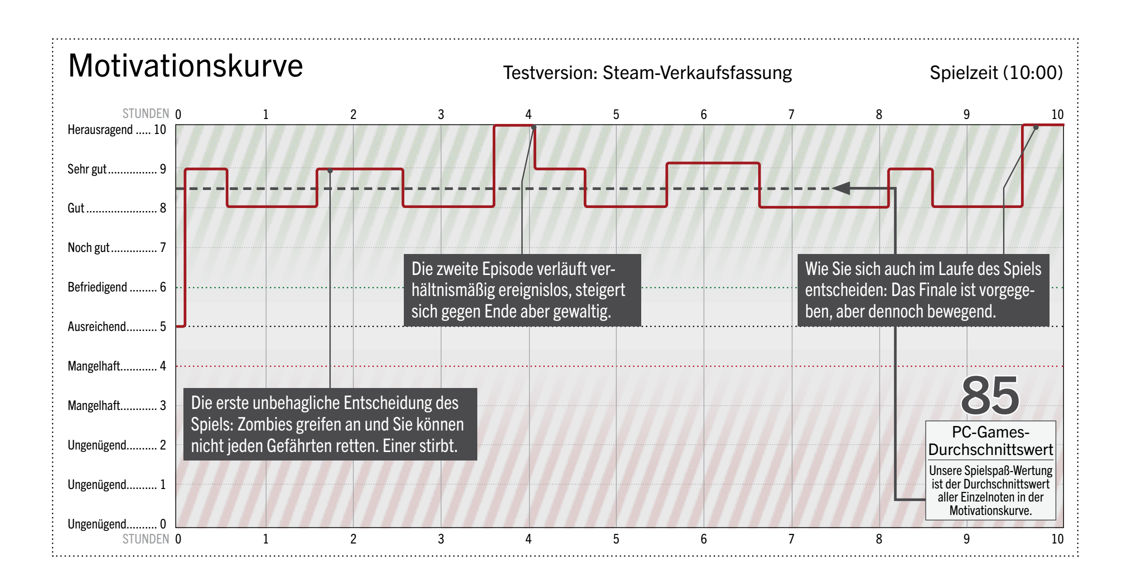


Schleicheinlagen sorgen für Abwechslung. Sie sind aber kurz gehalten und spielerisch eher anspruchslos.

MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*

„Kompromisslos, brutal und belastend – ein Spielerlebnis, das Sie nicht vergessen werden"

Mit **The Walking Dead** ist Telltale etwas Außergewöhnliches gelungen – und das obwohl sich der Titel in Sachen Actionsequenzen und Rätselkomplexität nicht positiv von den anderen Spielen der Adventure-Spezialisten abhebt. Es ist die Art, wie die Geschichte erzählt wird und wie gekonnt Telltale den Spieler mit jeder Minute tiefer in der düsteren Welt versinken lässt. Dabei ist es fast schon erschreckend, wie schnell einem die Charaktere, allen voran die kleine Clementine, ans Herz wachsen. Und wie sehr man trauert, wenn man einen Gefährten verliert. Für mich ist **The Walking Dead** daher mehr als nur ein weiteres Adventure. Der Titel ist eine bemerkenswerte, unvergessliche Charakterstudie im Gewand eines brillant erzählten, interaktiven Comics.



in **The Walking Dead**. Oft müssen Sie unter Zeitdruck einen Gegenstand oder einen Zombie anvisieren und dann per Druck der linken Maustaste eine Aktion auslösen oder zuschlagen. In anderen Szenen gilt es, einen Kraftakt zu vollführen, indem Sie wie wild auf die Q-Taste hämmern, bevor Sie mit der E-Taste die Aktion abschließen. Gelingt Ihnen das nicht rechtzeitig, hat das in der Regel das Spielende zur Folge. Sie dürfen es aber sofort an derselben Stelle erneut versuchen. Glücklicherweise gibt es nur wenige dieser etwas nervigen Trial&Error-Passagen.

Tolle Story, harte Entscheidungen

Wie erwähnt sind Rätsel- und Actioneinlagen aber nur das schmückende Beiwerk für die toll erzählte, herzergreifende und einzigartige Story mit ihren zahlreichen moralischen Entscheidungen. Telltale hält hier durch ein ständiges Zeitlimit bei Antworten und Aktionen stets die Spannung hoch. Sie haben in der Regel keine Zeit, lange zu überlegen, wann und wem Sie die Wahrheit sagen oder wann Sie besser lügen sollten oder wen Sie in kritischen Situationen retten und wen Sie zurücklassen.

Das Spiel protokolliert all Ihre Entscheidungen und auch die Reaktionen Ihrer Gefährten darauf. Auf diese Weise beeinflusst Ihr Verhalten direkt den Verlauf des Spiels. Sie sollten aber keine allzu tief greifenden Änderungen erwarten: Jeder erlebt bei **The Walking Dead** dieselben Schlüsselszenen, wenngleich in leicht veränderter Form. Das stört beim Spielen kaum, einen echten Wiederspielwert bietet der Titel aber nicht.

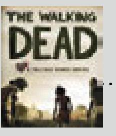
In Sachen Grafik und Sound hinterlässt das Spiel gemischte Gefühle. Der Sound ist unaufdringlich, aber stimmig, die Sprachausgabe exzellent. Einziger Nachteil: Sie sollten über gute Englischkenntnisse verfügen, denn eine deutsche Fassung gibt es nicht. So passend fürs Spiel die Grafik im Comic-Stil auch ist: **The Walking Dead** sieht schlichtweg alt aus. Abgesehen von den ausdrucksstarken Gesichtern der Charaktere inklusive gut gelungener Gesichtsanimationen erwartet Sie ein Meer matschiger und niedrig aufgelöster Texturen. ❑

Kenny und Lee lernen sich in der ersten Episode kennen und unterstützen einander bis zum bitteren Ende des Spiels.



Eine typische, emotionale **Walking Dead**-Szene, die man nicht so schnell vergisst: Der Held Lee muss einen abgemagerten Kinderzombie erlösen.

THE WALKING DEAD: SEASON 1



Ca. € 25,-
20. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Abhängig von der Version. Neben einer Steam-Fassung gibt's auch einen Download über Telltales Website. Diese Version muss einmalig online aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailarme 3D-Grafik mit Comic-Stil; dank ausdrucksstarker Gesichter und guter Kameraführung trotzdem stimmungsvoll und passend
Sound: Atmosphärischer, guter Soundtrack und erstklassige englische Sprecher
Steuerung: Spielbar per Maus und Tastatur oder per Xbox-360-Gamepad. Die Gamepad-Steuerung erschien uns angenehmer. Die Tastenbelegung lässt sich grundsätzlich nicht ändern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2,0 GHz Pentium 4 oder vergleichbar, 3 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die PC-Version wurde noch nicht durch die USK geprüft, die inhaltlich identische Xbox-360-Fassung wurde jedoch ab 18 Jahren freigegeben. Gemäß der Comic-Vorlage ist das Spiel sehr blutig geraten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Jede der etwa zwei Stunden langen Folgen lief völlig problemlos und bugfrei, abgesehen von ein paar kleineren Grafikfehlern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Brillante, bewegende Story
- ➕ Stimmung der Comic-Vorlage erstklassig eingefangen
- ➕ Glaubwürdige Figuren
- ➕ Stimmiger Comic-Look
- ➕ Voller schwieriger, moralischer Entscheidungen
- ➕ Atmosphärischer, guter Soundtrack
- ➕ Hervorragende englische Sprecher
- ➖ Wenig Rätsel und durchweg geringer Rätselanspruch
- ➖ Stark veraltete Technik
- ➖ Etwas ungenaue Steuerung mit Maus und Tastatur
- ➖ Anspruchslose Actionsequenzen nach Trial&Error-Prinzip
- ➖ Stellenweise sehr brutal und emotional belastend
- ➖ Entscheidungen wirken sich nicht so stark aus wie erhofft

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

Von: Marc Brehme

Ein Serienkiller hält die Stadt in Atem und eine Polizistin mit außergewöhnlichen Fähigkeiten will ihn stoppen.


Wenn Erica während einer Kognitionssitzung drei der dafür verfügbaren Objekte (grüne Nebel) ...
... ins richtige Verhältnis setzt, erscheinen Dinge aus der Vergangenheit, wie hier dieser Gehängte.

Cognition: An Erica Reed Thriller – Episode 1: The Hangman

Für ihr erstes kommerzielles Spiel haben sich die Phoenix Online Studios (Gratisspiel **The Silver Lining**) die Hilfe von Jane Jensen gesichert. Die Engländerin ist etwa für Ihre Mitarbeit an der **Gabriel Knight**-Reihe und **Gray Matter** bekannt und hat an Story und Dramaturgie von **Cognition: An Erica Reed Thriller** mitgewirkt. Ob das reicht, um den Titel in den Spiele-Olymp zu befördern?

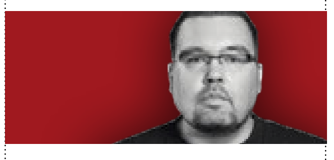
Eine echte Visionärin

Das klassische Point&Click-2D-Adventure spielt 2008 im US-amerikanischen Boston. Sie übernehmen die Rolle von FBI-Agentin Erica Reed, deren Bruder Scott vor drei Jahren ermordet wurde. Seitdem wird die Heldin von Visionen geplagt, in denen sich schreckliche Bilder immer wieder in ihr Hirn schleichen. Szenen, in denen Menschen vom Tod bedroht sind. Szenen aus der Vergangenheit, die sie sehen kann, wenn sie manche Gegenstände berührt.

Zurück in die Vergangenheit

Diese Fähigkeit ist das spannendste Gameplay-Element des Episoden-Adventures **Cognition** – sie hilft Ihnen dabei, Ihre Fälle aufzuklären. Im Spielverlauf besuchen Sie mehrere Schauplätze wie den örtlichen Friedhof, das Leichenschauhaus oder Tatorte. Dort führen Sie Gespräche und sammeln Gegenstände bzw. Beweisstücke ein. Im FBI-Hauptquartier recherchieren Sie oder befragen Verdächtige und Zeuge. Dabei setzen Sie auf übernatürliche Fähigkeiten. Durch Kognition blicken sie durch das Berühren von Gegenständen in die Vergangenheit, durch Projektion setzen Sie Teilstücke vergangener Handlungsabläufe korrekt zusammen. So helfen Sie beispielsweise Zeugen, sich zu erinnern und Ihnen weitere Fakten für die Ermittlung zu liefern, um schließlich den kaltblütigen Mörder zu stellen, der seine Opfer erhängt und die Taten dann als Selbstmorde vertuscht. ❑

MEINE MEINUNG |
Marc Brehme



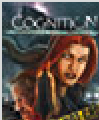
„Spannende Krimiserie. Mit Luft nach oben."

Ja, **Cognition** hat was. Man merkt dem Entwickler an, dass er seit den **Silver-Lining**-Gratisspielen zwei Schippen draufgelegt hat. Die Kognitionsfähigkeit als Kernelement des Gameplays passt. Es macht Spaß, die Spezialfähigkeiten der Heldin einzusetzen, um Licht ins Dunkel der Ermittlungen zu bringen. Aber so spannend die Story um den Serienkiller auch ist, so sehr hauen unnötige Laufwege und Mausklicks durch die unkomfortable Steuerung immer wieder die Spielflussbremse rein. **The Hangman** ist ein gelungener Serienauftakt, bietet für **The Wise Monkey**, die nächste der ingesamt vier Episoden (Release im Januar), aber noch genügend Raum für Verbesserungen.


Gemeinsam mit einem Kollegen untersuchen Sie die Wohnung eines Verdächtigen.


Die seltenen Zwischensequenzen bestehen aus aneinandergereihten Standbildern.

COGNITION: AN ERICA REED THRILLER – EPISODE 1



Ca. € 8,-
30. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Phoenix Online Studios
Publisher: Reverb Publishing
Sprache: Englisch, deutsche Untertitel
Kopierschutz: Unterschiedlich je nach Anbieter, u. a. Rain Digital Games, Gamers Gate, GameStop und Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Cel-Shading-Grafik mit handgezeichneten Hintergründen, die kaum bewegte Objekte enthalten und eher als langweiliges Stillleben durchgehen, teils grobe Animationen, Gesichter oft zu emotionsarm
Sound: Atmosphärische Musik, gelungene Sprachausgabe
Steuerung: Etwas umständliches Point&Click mit Maus und Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

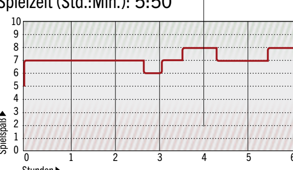
Minimum: 2 GHZ CPU, 2 GB RAM, Windows XP/Vista/7/Mac OS 10.6.x, Grafikkarte mit 512 MB RAM, 2,5 GB Festplattenspeicherplatz
Empfehlenswert: 2 GHZ CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Aufgrund der Thematik rund um einen Serienmörder und der teils expliziten Strangulationsszenen sowie Leichenobduktionen gehört das Spiel definitiv nicht in Kinderhände.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review vom Entwickler
Spielzeit (Std.:Min.): 5:50



Im Test traten einige kleinere Grafikbugs wie Clippingfehler auf, bei denen Erica etwa durch Tische lief. Außerdem wurde teils kein Hintergrundbild bei der Stadtkarte/Reisefunktion angezeigt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Story
- ➕ Spezialfähigkeiten sinnvoll integriert
- ➕ Atmosphärische Musik und Sound
- ➕ Sehr gute englische Sprecher
- ➕ Abwechslungsreiche Rätsel ...
- ➖ ... die oft aber auch zu leicht sind
- ➖ Detailarme, nicht zeitgemäße Grafik
- ➖ Schlicht gestaltete Schauplätze
- ➖ Umständliche Bedienung
- ➖ Kleinere Grafikbugs
- ➖ Teils nicht nachvollziehbare nervige Lade- und Wartezeiten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

▲ Die Bosskämpfe laufen stets ähnlich ab: Erst dem Flächenangriff ausweichen, dann warten, bis die Waffe des Gegners im Boden feststeckt, und schließlich dem Feind einen Schlag verpassen.

◀ Der Plot um den Einen Ring, Sauron und die Hobbits ist genauso spannend wie in Film und Buch.

▶ Dem Spiel fehlt der Dialogwitz eines **Lego Batman 2**, dafür gibt es reichlich amüsante Slapstick-Einlagen.

Lego Der Herr der Ringe



Von: Peter Bathge

Kleine Plastikfiguren, große Gefühle: Der Ringkrieg bannt Tolkien-Fans auch im Spielzeugformat an den Bildschirm.

Wenn die Elbenkönigin Galadriel ihren Mann zur Hausarbeit abkommandiert, wenn Hobbit Samweis nur mit seinem Teddybären im Arm einschläft, wenn die bösen Haradrim-Menschen Pizza an die Orks am Schwarzen Tor von Mordor ausliefern, dann sind das untrügliche Zeichen dafür, dass der legendäre Slapstick-Humor der **Lego**-Spielereihe endlich auch die dreiteilige Fantasy-Saga **Der Herr der Ringe** infiziert hat.

Wie damals im Kino

Doch keine Sorge: Die Spielzeug-Adaption der weltbekannten Filmtrilogie ist kein billiges Fest der flachen Witze. Stattdessen hat Entwickler Traveller's Tales eine der besten und genauesten PC-Umsetzungen des Ausgangsmaterials kreiert. Sie durchstreifen in 18 Levels mit viel Liebe zum Detail nachgebaute Örtlichkeiten wie Minas Morgul oder Bree. Die Erzählung orientiert sich eng an der Vorlage, die famose Filmmusik dröhnt aus den Boxen und viele Szenen ähneln dem Original bis hin zur verwendeten Kameraeinstellung. Das Ergebnis ist eine unglaublich dichte Atmosphäre – sofern Sie die (auf der Spiel-DVD enthaltene) englische Version spielen! Denn wenn darin die Plastik-Pendants von Frodo, Gimli oder Aragorn den Mund aufmachen, ertönt der aus dem Kino bekannte Originaldialog.

Die deutsche Sprachausgabe hat Publisher Warner Bros. dagegen aus unerfindlichen Gründen neu aufgenommen – und zwar nicht mit den Originalsprechern! Ein Desaster, denn wenn etwa der Zauberer Saruman mit der deutschen Stimme von **Star Trek**-Klingone Worf spricht, zerstört das die zuvor so mühevoll aufgebaute **Herr der Ringe**-Stimmung.

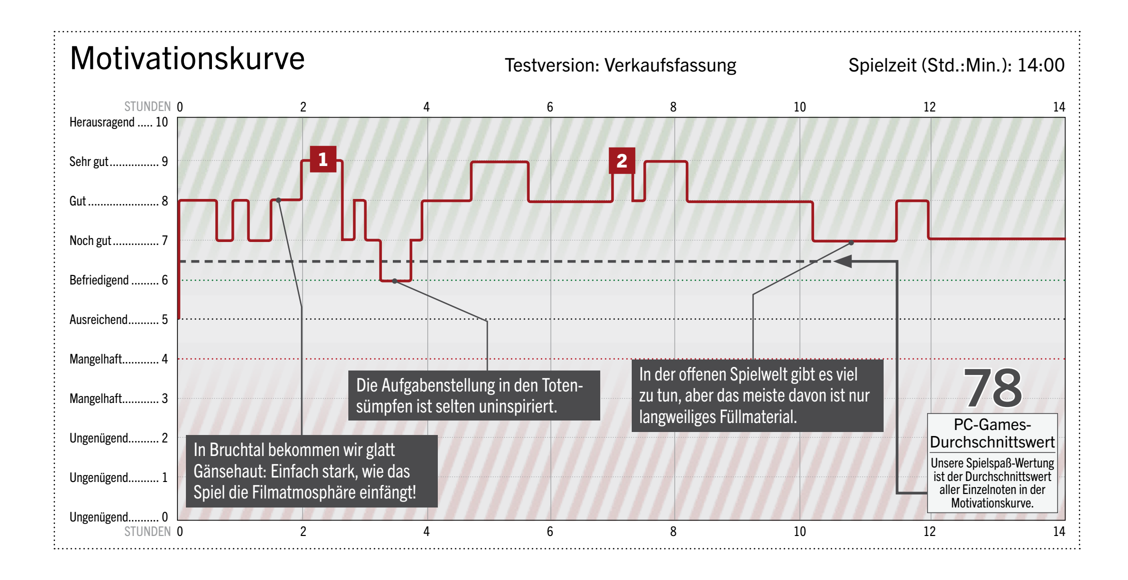
Nichts Neues in Rohan

Spielerisch erwartet Sie der übliche **Lego**-Mix: Sie kämpfen, springen und rätseln sich zum Level-Ausgang, wobei Sie ständig zwischen mehreren Figuren wechseln. Das ermüdet auf Dauer, wenn Sie mit der neunköpfigen Gefolgschaft des Rings unterwegs sind. Jeder Charakter besitzt spezielle Fähigkeiten; durch die Kombination der Skills räumen Sie blockierte Wege frei. Der Elb Legolas schießt etwa auf Zielscheiben, Hobbit Samweis buddelt vergrabene Gegenstände aus und Fiesling Gollum klettert an Wänden hinauf.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Mein Schaaatz? Nein: My Precious!“

Sie kennen einen jungen Spiele-Fan, dem Sie **Der Herr der Ringe** näherbringen wollen? Dann schenken Sie ihm zu Weihnachten das neue **Lego**-Spiel – es zeichnet den Originalplot gekonnt nach, verströmt viel Kinoflair und macht besonders im Koop-Modus ordentlich Laune. Die bemühte, aber ungewohnte deutsche Sprachausgabe hat mich jedoch massiv gestört – wer hat denn für diesen Quatsch sein Okay gegeben? Apropos Quatsch: Schön, dass es nach der Kampagne noch so viel zu tun gibt. Schlecht, dass die zu erfüllenden Aufgaben stumpfer als eine ungeschliffene Axt daherkommen. So bleibt **Lego Batman 2** für mich der bislang beste Serienteil. **Lego Der Herr der Ringe** ist dafür der atmosphärischste.





1 Gelegentliche Quick-Time-Events sind hübsch inszeniert, aber auch viel zu simpel.



2 Rasante Flucht- und Reitsequenzen lockern zwischendurch den Spielverlauf auf.

Die so entstehenden Rätselketten durchschaut aber selbst das junge Zielpublikum viel zu leicht: **Lego Der Herr der Ringe** ist sogar einfacher als die anspruchslosen Vorgänger! Das gilt auch für die Kämpfe gegen Orks und andere Widerlinge, die Sie per anspruchslosem Hämmern auf die Angriffstaste verprügeln. Außerdem bekommen Sie statt großer Schlachten wie im Film immer nur kleine Scharmützel gegen eine Handvoll Feinde aufgetischt.

Wie ein Nazgul dem anderen

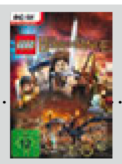
Neben dem Anspruch fehlt stellenweise auch die Abwechslung. Manch eine Szene wirkt künstlich gestreckt. Bei der Schlacht um Helms Klamm stoßen Sie etwa im Akkord Leitern von der Mauer, in den Totensümpfen löschen Sie ein halbes Dutzend Brände hintereinander und vor Minas Tirith bringen Sie einen der riesigen Olifanten nach dem anderen zu Fall. Vereinzelte Bosskämpfe verlaufen zudem stets gleich. Stellenweise kommt es einem vor, als hätten die Entwickler nur Gegnermodell und die Farbe des feindlichen Blitzangriffes ausgetauscht.

Vom Auenland bis nach Mordor

Zwischen den Missionen und nach der Kampagne durchstreifen Sie die offene Spielwelt. Diese kompakte Version von Mittelerde bietet Ausflugsziele wie Isengart und Schicksalsberg sowie zahlreiche versteckte Extras, unter anderem Schatztruhen und Mithril-Steine. Dank Kartenfunktion und Schnellreisesystem geht das leicht von der Hand. Nebencharaktere stellen Ihnen kleine Aufgaben. Die sind allerdings einfallslos gestaltet: Jedes Mal gilt es, entweder per „Freies Spiel“-Modus in abgeschlossenen Levels nach Gegenständen zu suchen oder ein Handwerksrezept zu finden und das entsprechende Ausrüstungsteil herzustellen. Das damit verbundene Crafting ist aber eine langweilige, stumpfe Angelegenheit.

Als Quest-Belohnung erhalten Sie rote Steine, die Cheats aktivieren. Zum Beispiel einen Punktemultiplikator, mit dem Ihr Kontostand deutlich schneller steigt, wenn Sie serientypisch Objekte zerschlagen und Legosteine einsammeln. Mit der Währung schalten Sie 84 Spielfiguren frei. Darunter auch Bösewichte mit Fähigkeiten, die Zugang zu zuvor versperrten Arealen ermöglichen. ❑

LEGO DER HERR DER RINGE



Ca. € 28,-
23. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Traveller's Tales
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Die DVD muss beim Spielen im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailgetreue Adaption der Filmsets, flüssige Animationen, aber große Schlachten oft nur als Kulisse
Sound: Auf Englisch genial, aber die deutsche Sprachausgabe nervt; hervorragender Original-Soundtrack
Steuerung: Grausig mit Tastatur, auch mit Gamepad fehlt ein Quäntchen Präzision. In den Missionen lässt sich die hakelige Kamera anders als in der offenen Spielwelt nicht frei drehen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Lokaler Koop an einem PC mit dynamischer oder horizontaler Splitscreen-Kamera
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo 2 GHz/ Athlon 64 X2 3800+, 1 GB RAM, Geforce 7600/Radeon 1950
Empfehlenswert: Vierkernprozessor mit 2,7 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800/ Radeon HD3870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die gewalttätigeren Filmszenen lässt das Spiel aus oder entschärft sie durch Slapstick-Humor.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während des Tests traten keine Bugs oder Abstürze auf.

PRO UND CONTRA

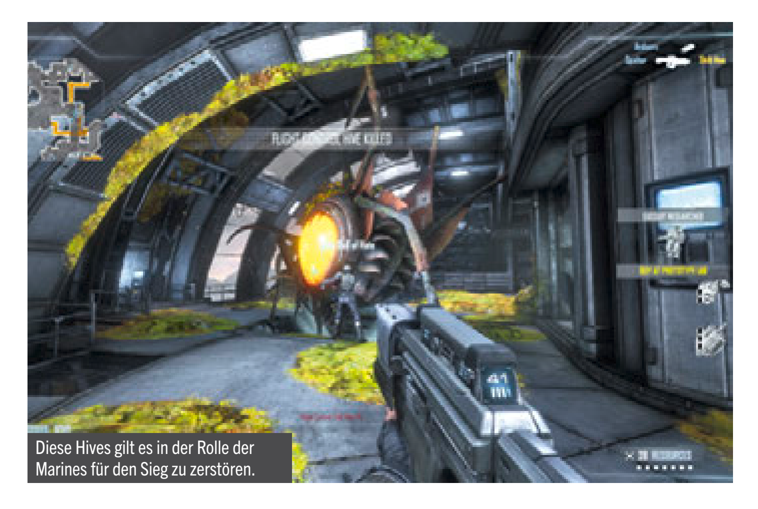
- ➕ Viel **Herr der Ringe**-Atmosphäre
- ➕ Grandiose Originalmusik
- ➕ Kinoflair durch englische Originaldialoge
- ➕ Lustige Slapstick-Einlagen
- ➕ Akkurat umgesetzte Filmhandlung
- ➕ Eingängiger Mix aus Kämpfen und Knobeln
- ➕ Offene Spielwelt mit vielen Boni
- ➕ Launiger Koop-Modus
- ➕ 84 spielbare Figuren
- ➕ Kurze Wege dank Schnellreisefunktion
- ➖ Keine deutschen Originalsprecher
- ➖ Extrem simple Kämpfe und Rätsel
- ➖ Teils gestrecktes Leveldesign
- ➖ Langweilige Nebenaufträge, ödes Handwerkssystem
- ➖ Schlecht umgesetztes Inventar
- ➖ Hakelige, in Missionen eingeschränkt drehbare Kamera

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

Von: Michael Kister

Mehrspieler-Shooter trifft auf Echtzeitstrategie: Eine Mod wird endlich erwachsen.


Diese Hives gilt es in der Rolle der Marines für den Sieg zu zerstören.

Natural Selection 2

Im Bereich der Multiplayer-Shooter ist der Markt zwischen der **Call of Duty**- und **Battlefield**-Reihe aufgeteilt. Doch so manch kleiner Entwickler wie Unknown Worlds drängt nach vorn und bringt neue Impulse in das scheinbar stagnierende Genre. Man stelle sich vor, **Team Fortress** und **Starcraft** hätten ein Techtelmechtel: Hier ist das uneheliche Kind dieser Begegnung.

Aus einer Mod entstanden

Der Vorgänger **Natural Selection** ist eine Total Conversion zu **Half-Life** und kombinierte schon vor zehn Jahren Mehrspieler-Action mit Echtzeitstrategie-Elementen. Teil 2 knüpft direkt daran an und lässt die Spieler aufseiten der Marines oder der Alienrasse Kharaa in Teams von vier bis maximal 16 Spielern gegeneinander antreten. Beide Parteien verfügen an ihrem Startpunkt über ein Basisgebäude: Marines ein Command Center, Aliens einen Hive. Wird dieses zerstört, endet die Partie. Das Besondere: Ein Spieler schlüpft in die Rolle des Commander, der den Level wie in einem Echtzeitstrategiespiel von oben sieht. So erteilt er seinen Feldsoldaten Befehle und verwaltet die Teamressourcen, mit denen er Upgrades erforscht und neue Gebäude in Auftrag gibt. Diese fallen aber nicht vom Himmel, sondern müssen von Spielern an den angegebenen Punkten errichtet werden. Die Feldspieler haben einen eigenen Ressourcenpool. Dieser kann – sofern bereits vom Commander erforscht – bei den Marines für neue Waffen und Ausrüstung verwendet werden. Als Alien können Sie sich damit in andere Rassen bzw. Klassen transformieren. Zum Sieg sind sowohl ein fähiger Commander als auch Mitspieler, die sich an dessen Anweisungen halten, erforderlich. Ohne gute Kommunikation gibt es wenig Aussicht auf Erfolg.

Ins kalte Wasser geworfen

So erfrischend das Spielprinzip ist, so schwer ist mangels Tutorials der Einstieg für Neulinge. Es gibt zwar ein paar Einführungsvideos, dennoch fühlt man sich zu Beginn ziemlich allein gelassen, vor allem wenn Sie zum ersten Mal im Stuhl des Commanders Platz nehmen. Ist diese hohe Einstiegshürde erst einmal überwunden, bietet **Natural Selection 2** ein erfreulich anderes, sehr taktisches Mehrspieler-Erlebnis. ❑

MEINE MEINUNG |

*Michael Kister**

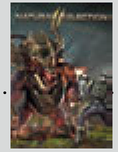


„Erfreulich anders, aber mit unerfreulich schwerem Einstieg"

Ich muss Unknown Worlds gratulieren: Es hat ein mutiges Konzept konsequent ausgeführt. Das Spiel hat zwar nur einen einzigen Spielmodus und lediglich eine Handvoll Karten, da der Entwickler sich aber derzeit ausschließlich um die Pflege und Weiterentwicklung von **Natural Selection 2** kümmert, dürfte es hier bald mehr Auswahl geben. Viel wichtiger wäre ein richtiges Tutorial, das die Grundlagen erklärt und Neulingen den Anfang erleichtert. Dass die Community im Allgemeinen sehr einsteigerfreundlich eingestellt ist und sich meist schnell jemand findet, der Hilfestellung leistet, ist schön, nimmt den Entwickler jedoch nicht aus der Verantwortung.

* Michael Kister ist freier Autor für PC Games

NATURAL SELECTION 2



Ca. € 23,-
31. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Action
Entwickler: Unknown Worlds
Publisher: Unknown Worlds
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Steam und Online-Aktivierung; Weiterverkauf wegen Accountbindung nicht möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Aliendesigns, hölzerne Animationen
Sound: Kaum Musik, Soundeffekte recht zurückhaltend
Steuerung: Komplett frei belegbar, ansonsten Shooter-Standard; Commander-Modus wird hauptsächlich mit der Maus gesteuert, unterstützt aber auch Tastenkürzel

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ein einziger Spielmodus namens Natural Selection 2, lediglich sechs Mehrspielerkarten
Zahl der Spieler: 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

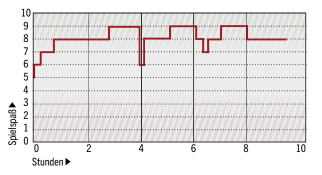
Minimum: Core 2 Duo 2,6 GHz, 2 GB RAM, Ati X800/Nvidia 8600
Empfehlenswert: Core 2 Duo 3,0 GHz, 4 GB RAM, AMD 5770/Vidia GTX 450

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Bluteffekte halten sich in Grenzen, Aliens bluten grün und Gliedmaßen können nicht abgetrennt werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



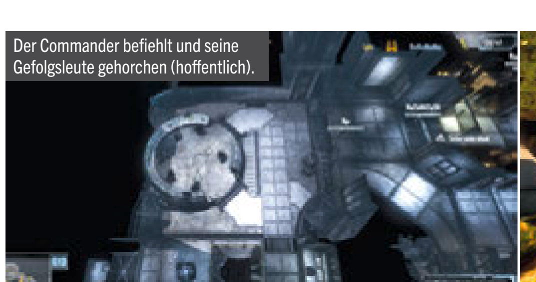
Wir spielten die Steam-Verkaufsfassung (Beta Build 230). Es gab auf unserem Testrechner keine Abstürze. Zu Verbindungsabbrüchen kam es im Testzeitraum nicht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Konsequente Kombination aus Mehrspieler-Shooter und Echtzeitstrategie
- ➕ Guter Serverbrowser mit zahlreichen Filteroptionen
- ➕ Mod-Unterstützung
- ➖ Kein Tutorial …
- ➖ … bei gleichzeitig enorm steiler Lernkurve
- ➖ Nur ein Spielmodus und (noch) wenige Karten

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**


Der Commander befiehlt und seine Gefolgsleute gehorchen (hoffentlich).


In Gestalt der kleinen Skulk-Aliens können Sie an Wänden entlanglaufen und Ihre Gegner überraschen.

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



ABGELEHNT

Assassin's Creed 3


Die Seegefechte sind optische und spielerische Höhepunkte der Kampagne.

Alt-Assassine Ezio ist Geschichte, im (die Ableger **Brotherhood** und **Revelations** nicht eingerechnet) dritten Teil der Meuchelmörder-Reihe lenken Sie den Halb-Indianer Connor durch ein spannendes Abenteuer zur Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges. Die PC-Games-Redaktion hat diskutiert, ob der Trip eine Empfehlung im Einkaufsführer verdient hat.

Die Pro-Argumente

Das toll umgesetzte Szenario ist eine der Stärken von **Assassin's Creed 3**. Es macht Spaß, diese riesige offene Spielwelt im Kolonialzeitalter zu erforschen, bekannte Persönlichkeiten der amerikanischen Geschichte zu treffen und durch das weitläufige Grenzland zu streifen. Teil 3 ist der umfangreichste Vertreter der Serie, zahllose Nebenaufgaben vertreiben Ihnen parallel zur Hauptkampagne die Zeit. Eine davon ist der Schiffskampf, ein Spielspaßgarant dank wuchtiger Inszenierung und brillanter Atmosphäre. An Land lockt der Ausbau der eigenen Siedlung: Im Spielverlauf lassen sich Handwerker und Dorfbewohner in der Nähe von Connors Anwesen nieder, durch Investitionen und das Erfüllen kleiner Aufträge unterstützen Sie das Wachstum der Gemeinde. Eine charmante Ergänzung zum gewohnt guten Missionsmix aus Kämpfen und Klettern.

Die Kontra-Argumente

Im Vergleich zum Vorgänger Ezio wirkt der neue Held Connor reichlich blass, seine Sympathiewerte in der Redaktion liegen in etwa auf dem Niveau von FDP-Wirtschaftsminister Philipp Rösler. Apropos Wirtschaft: Die Verwaltung der Handwerksbetriebe unter Connors Fuchtel und der Handel mit hergestellten Waren sorgt beim Spieler für so manche Krise. Schuld haben aber keine gierigen Spekulanten: Die blödsinnige Menüführung ist der Knackpunkt. Die hübsch anzusehenden Auseinandersetzungen mit KI-Gegnern leiden derweil unter dem weiterhin zu niedrigen Schwierigkeitsgrad – ein langjähriges Problem der Spielereihe. Neu für ein **Assassin's Creed** sind jedoch die vielen technischen Unsauberkeiten (Glitches), etwa eine fehlerhafte Kollisionsabfrage oder in der Luft schwebende Gegenstände. Dazu kommen Steuerungsschwächen, die besonders in den aufgesetzten Schleichmissionen nerven.

Das Ergebnis

Eine Enthaltung, zwei Ja-Stimmen und vier Vetos: **Assassin's Creed 3** verpasst den Sprung in den Einkaufsführer als eigenständiger Eintrag. Als Teil der Serie listen wir es aber dennoch in der Action-Hitliste auf, da es den unverzichtbaren Abschluss der Story bildet.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Ubisoft | Wertung: 90

Assassin's Creed 3 – Getestet in Ausgabe: 01/13
Faszinierender, technisch unsauberer Trip ins Amerika des Kolonialzeitalters
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed: Revelations – Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed 2 – Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed Director's Cut – Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel
Publisher: Ubisoft | Wertung: 83

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Warner Bros. Interactive | Wertung: 92

Batman: Arkham Asylum – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!
Publisher: Eidos | Wertung: 90

Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt, auch im ordentlichen Koop-Modus!
Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Electronic Arts | Wertung: 90

Dead Space – Getestet auf: PCGames.de
Dichte Gruselatmosphäre und brutale Kämpfe gibt es auch im Vorgänger.
Publisher: Electronic Arts | Wertung: 88

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkunden Sie die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheiten, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.
Untergenre: First-Person-Action | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Bethesda | Wertung: 91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 92

GTA 4: Episodes from Liberty City – Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren
Publisher: Rockstar Games | Wertung: 90

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen Ihnen in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!
Untergenre: Stealth-Action | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Square Enix | Wertung: 88

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.
Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 89

Max Payne 2 – Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil
Publisher: 2K Games | Wertung: 90

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Autoren zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Spiel	Untergenre	USK	Publisher	Wertung
Bioshock **Getestet in Ausgabe: 10/07** In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.	Ego-Shooter	Ab 18 Jahren	2K Games	93
Borderlands 2 **Getestet in Ausgabe: 10/12** Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!	Ego-Shooter	Ab 18 Jahren	2K Games	86
Call of Duty: Modern Warfare 3 **Getestet in Ausgabe: 12/11** Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!	Ego-Shooter	Ab 18 Jahren	Activision	91
Call of Duty: Modern Warfare 2 – Getestet in Ausgabe: 13/09 Astreines Shooter-Vergnügen mit einigen moralisch fragwürdigen Szenen			Activision	92
Call of Duty: Modern Warfare – Getestet in Ausgabe: 01/08 Für seine Zeit revolutionärer Militär-Shooter, der auch heute noch mitreißt			Activision	92
Crysis **Getestet in Ausgabe: 12/07** Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.	Ego-Shooter	Ab 18 Jahren	Electronic Arts	94
NEUZUGANG **Far Cry 3** **Getestet in Ausgabe: 12/12** Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißende Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.	Ego-Shooter	Ab 18 Jahren	Ubisoft	86
Half-Life 2 **Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)** Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.	Ego-Shooter	Ab 18 Jahren	Electronic Arts	96 (Hauptspiel)



NEUZUGANG

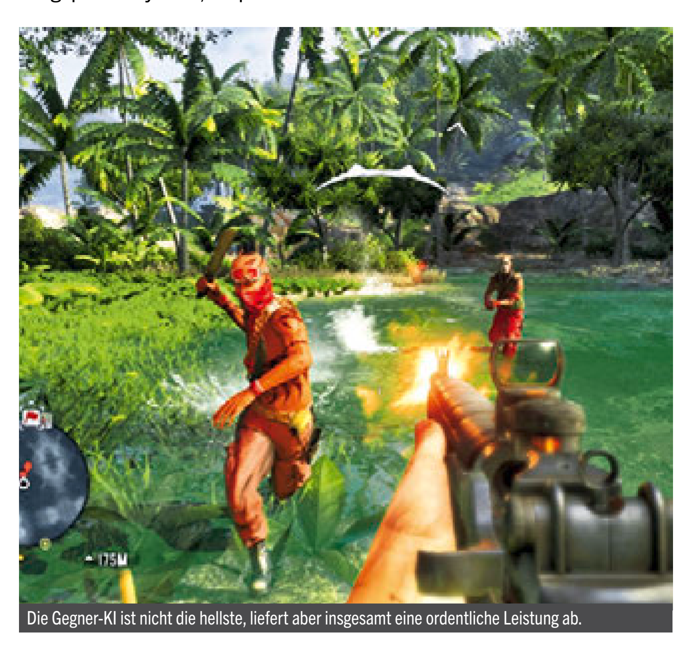
Far Cry 3

Letzte Ausgabe noch verschoben, jetzt nachgeholt: Wir entscheiden über den Verbleib des Insel-Shooters im Einkaufsführer.

Die Pro-Argumente
Mit seinem prächtigen Dschungelszenario ist **Far Cry 3** einer der optisch schönsten, wenn auch hardwarehungrigsten Ego-Shooter des Jahres. In der großen, frei begehbaren Spielwelt erfüllen Sie spannende Hauptmissionen, in deren Verlauf Sie abgedrehte Charaktere treffen. Obendrauf gibt es ein motivierendes Erfahrungspunktesystem, packende Zwischensequenzen aus der Ego-Perspektive und gut integrierte Schleichpassagen.

Die Kontra-Argumente
Langweilige Nebenbeschäftigungen und das aufgesetzte Handwerkssystem nerven auf Dauer. Der Mehrspielermodus ist spielerisch solide, kommt aber reichlich unoriginell daher. Dazu gibt es technische Probleme, Abstürze und ein schlechtes Matchmaking.

Das Ergebnis
Alle Redakteure sprachen sich für eine Aufnahme von **Far Cry 3** in den Einkaufsführer aus.



Die Gegner-KI ist nicht die hellste, liefert aber insgesamt eine ordentliche Leistung ab.

Borderlands 2: Mr. Torque's Campaign of Carnage



Schade: Nur die Gegner dürfen auf coolen neuen Motorrädern rumbrettern.

Nur einige Wochen nach **Captain Scarlett and her Pirate's Booty** liefert Gearbox den zweiten Story-DLC für **Borderlands 2**. Der erweitert das Hauptspiel um neue Gebiete und Questreihen, die geübte Spieler rund acht Stunden lang beschäftigen dürften. Man erkundet hier den Badass Crater of Badassitude (heißt wirklich so!) – in dieser neuen Wüstenzone ruft der stetig brüllende Mr. Torque einen Wettstreit aus: Wer sich Zugang zu einer neuen Schatzkammer voller Reichtümer verschaffen will, muss seinen Wert in einer Reihe von Arena-Kämpfen beweisen. Auch wenn diese Idee verdächtig an den misslungenen **Mad Moxxi's Underdome Riot**-DLC zu **Borderlands 1** erinnert, ist die Ausführung doch deutlich besser: Die Quests – meist klassische Hol-und-bring-Aufgaben – sind ebenso witzig wie anspruchslos, der Humor ist noch eine Spur flacher als gewohnt, die Action unterhält prima und die Beutejagd motiviert wie eh und je. Anders als bei **Captain Scarlett** fehlt es aber an einem frischen Setting und neuen Ideen – es gibt keine zusätzlichen Fahrzeuge, die Stufenbegrenzung wird nicht angehoben und man begegnet vor allem altbekannten Charakteren. Immerhin eine Neuerung gibt es: Badass-Gegner hinterlassen nun Torque Tokens, eine neue Währung, mit der man kostbare Elite-Waffen an speziellen Automaten kaufen kann. Wer bislang also Bosse gefarmt hat, um die seltenen Waffen zu bekommen, kommt nun über die Tokens zum gleichen Ergebnis. Der DLC ist für 10 Euro einzeln oder als Teil des Season-Pass-Pakets (30 Euro) über Steam erhältlich.

Rennspiele

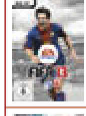
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Spiel	Untergenre	USK	Publisher	Wertung
Dirt 3 **Getestet in Ausgabe: 06/11** Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.	Rennspiel	Ab 6 Jahren	Codemasters	88
Colin McRae: Dirt 2 – Getestet in Ausgabe: 13/09 Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden			Codemasters	87
F1 2012 **Getestet in Ausgabe: 10/12** Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: **F1 2012** punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!	Rennspiel	Ab 0 Jahren	Codemasters	87
Need for Speed: Shift 2 Unleashed **Getestet in Ausgabe: 04/11** Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.	Rennspiel	Ab 6 Jahren	Electronic Arts	88
Race Driver: Grid **Getestet in Ausgabe: 07/08** Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.	Rennspiel	Ab 6 Jahren	Codemasters	86

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

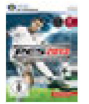
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

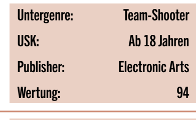
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

Ego-Shooter (Mehrspieler)

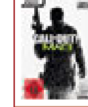
In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



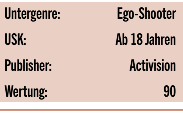
Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.



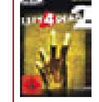
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

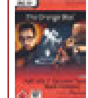


Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Battlefield 3: Aftermath

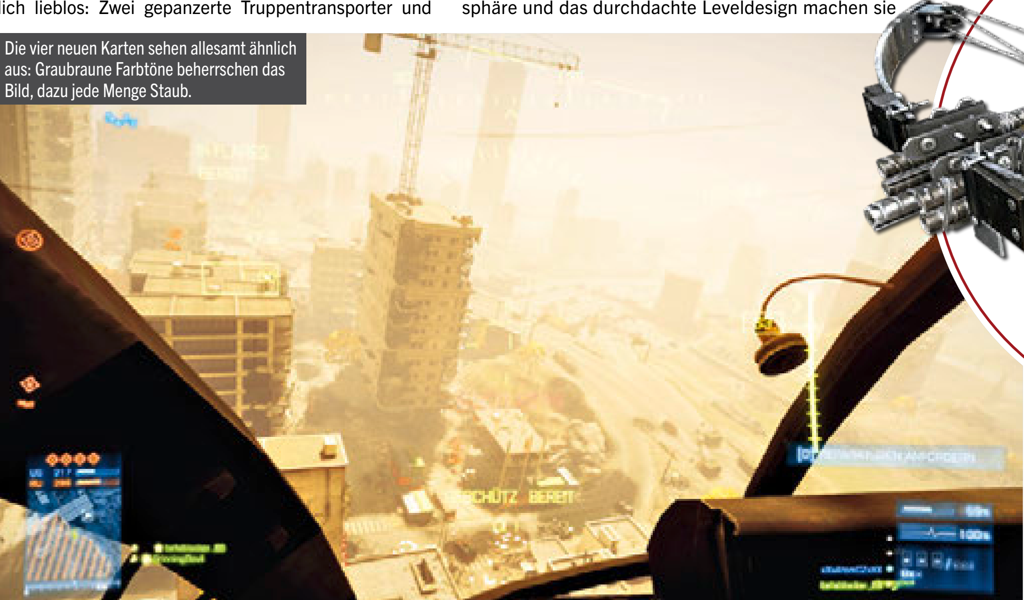
Pünktlich zum Fest der Liebe liefern Electronic Arts und Dice mit dem neuen Mehrspieler-DLC für **Battlefield 3** einen weiteren guten Anlass, seine Mitmenschen über den Haufen zu schießen – virtuell versteht sich. **Aftermath** kostet wie seine Vorgänger circa 15 Euro, abzustottern über store.origin.com. Im Lieferumfang enthalten sind vier neue Karten, die allesamt in von einem Erdbeben verwüsteten Stadtumgebungen spielen. Passend zum fast schon postapokalyptischen Szenario gibt es drei frische Vehikel, die aussehen wie hastig zusammengeschweißt, und eine archaische Armbrust. Diese verschießt, sobald freigeschaltet, einen von vier Bolzentypen: Normale Geschosse hauen gegnerische Soldaten auf mittlere Distanz aus den Socken, Präzisionspfeile eignen sich für große Entfernungen, ein Sensor markiert Feinde rund um den Aufprallort und der Sprengbolzen knackt gepanzerte Fahrzeuge. Dass alle Charaktere Zugriff auf die Armbrust haben, weicht die Grenzen zwischen den Klassen auf. Zusammen mit den taktisch herausfordernden, weil mit mehreren Höhenebenen ausgestatteten Karten ergibt das dezent taktischere Schusswechsel als bisher.

Die zusätzlichen Fahrzeuge wirken dagegen reichlich lieblos: Zwei gepanzerte Truppentransporter und ein Humvee mit Granatwerfer auf dem Dach – das ist nichts Besonderes. Ähnliches gilt für den Neuzugang im Modi-Angebot, Scavenger. Darin ist die Klassenwahl unerheblich, alle Spieler starten nur mit einer Pistole. Mächtigere Bleispritzen liegen im Level verteilt. Wie in alten Arena-Shootern aus der **Quake**-Reihe nehmen Sie die Waffen auf, die aber nur über begrenzte Munition verfügen. Das hat mit großen Schlachten und überlegtem Teamwork, durch das sich **Battlefield 3** auszeichnet, kaum noch etwas gemein. Wer Lust auf schnelle Conquest-Partien mit hohem Chaos-Faktor hat, für den stellt Scavenger zwar eine erfrischende Abwechslung zum gewohnten Trott dar. Der neue Modus ist aber nicht das Herzstück des DLCs.

Diese Rolle haben die vier frischen Karten inne. Die ähneln einander lediglich optisch, spielerisch kommen sie sehr eigenständig daher. Die beklemmende Atmosphäre und das durchdachte Leveldesign machen sie zu einer wertvollen Ergänzung des Online-Shooters. Mit einem größeren Fokus auf Infanteriekämpfe stechen sie die riesigen, aber dezent leeren Schlachtfelder aus dem Vorgänger-DLC **Armored Kill** locker aus. Prima: Alle Karten funktionieren mit den beiden beliebtesten Spielmodi Rush und Conquest gleich gut. So wollen wir das sehen, Dice!



Anders als in **Armored Kill** oder **Closed Combat** ist die Bedeutung von Infanterie und Fahrzeugen in **Aftermath** ausgeglichen.



Die vier neuen Karten sehen allesamt ähnlich aus: Graubraune Farbtöne beherrschen das Bild, dazu jede Menge Staub.

Die Armbrust bestücken Sie mit einer von vier Bolzenarten.

Peter meint:
Aftermath ist für mich neben **Back to Karkand** der bislang beste **Battlefield 3**-DLC, weil er nicht wie **Closed Quarters** oder **Armored Kill** grundlos an der tollen Grundformel herumdoktert, sondern einfach exzellenten Kartennachschub liefert.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

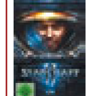
Publisher:	2K Games
Wertung:	89

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungs-system und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90

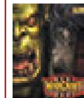
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungs-missionen und einen billanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



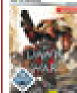
Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreisch-bunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



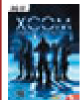
Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem klei-nen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteier mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

Tropico 4: Gold Edition

Politstrategen mit einem Faible für schwarzen Humor sind mit dem Paket aus **Tropico 4** und dessen Add-on **Modern Times** gut 50 Stunden in Kampagne und Endlosmodus beschäftigt. Als Diktator einer Bananenrepublik stampfen Sie Wirtschaftsbetriebe aus dem Boden, exportieren Waren und unterdrücken oder verwöhnen die Bevölkerung. Bei einem Preis von 30 Euro eigentlich ein ausgezeichnetes Angebot. Wäre da nicht diese fiese Nummer: Die fünf DLCs zum Spiel, die jeweils eine neue Mission, ein Gebäude, ein Avatar-Outfit sowie eine exklusive Charaktereigenschaft für El Presidente enthalten, fehlen in dieser vermeintlichen Komplettfassung. Interessierte müssen dafür insgesamt 20 Euro extra zahlen. Was soll der Mist, Kalypso? Nach der **Mass Effect Trilogy** veräppelt mit der **Gold Edition** schon wieder ein Publisher seine Kunden. Wie viele Hürden müssen die Spieler denn noch nehmen, um wirklich alle Spielinhalte zu bekommen?

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

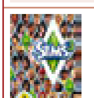


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmög-lichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



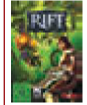
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt mit riesigem Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie **Die Minen von Moria** und zuletzt **Reiter von Rohan**. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



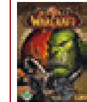
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: **Guild Wars 2** beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichs-te Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

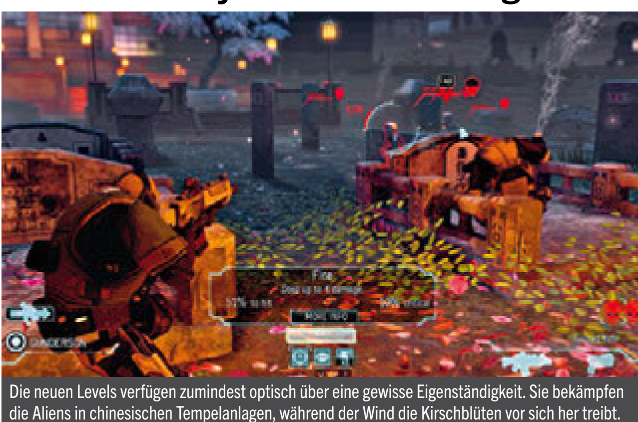
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte **Star Wars**-Fans und Genre-Neuein-steiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

XCOM: Enemy Unknown – Slingshot



Die neuen Levels verfügen zumindest optisch über eine gewisse Eigenständigkeit. Sie bekämpfen die Aliens in chinesischen Tempelanlagen, während der Wind die Kirschblüten vor sich her treibt.

Knapp sieben Euro kostet das erste missionsbasierte Download-Paket zu Firaxis' Taktik-Geniestreich. **Slingshot** erweitert die Kampagne des Hauptspiels um drei Einsätze: Ihr Soldatenteam kooperiert mit einem chinesischen Agenten, entschärft unter Zeitdruck Bomben und greift ein UFO der Außerirdischen an, während es am Nachthimmel über China kreist. Diese Aufträge erhalten Sie nach dem Start eines neuen Spiels automatisch vom Rat der Nationen; haben Sie bereits vor der DLC-Installation eine Partie gestartet, bekommen Sie die zusätzlichen Einsätze nicht zu Gesicht. Besonders die Bombenmission ist gelungen, insgesamt bietet **Slingshot** für den Preis aber viel zu wenig Inhalt: Die reine Spielzeit beträgt magere zwei Stunden. Der neue Charakter Zhang fügt der Handlung nichts Erwähnenswertes hinzu, und weil die Aufträge geskriptet sind, bieten sie kaum Wiederspielwert. Gibt es denn zumindest neue Waffen im Kampf gegen die Aliens? Nö. Für die Bewältigung der DLC-Aufgaben erhalten Sie lediglich einige Technologien des Basisspiels zu einem früheren Zeitpunkt. Außerdem schließt sich Zhang Ihrem Team an. Der Chinese startet gleich auf dem Rang eines Leutnants – ein netter Bonus, mehr nicht. Ein geringschätziges „Nett" entfuhr uns auch angesichts der einzigen anderen Neuerung, die der DLC mit sich bringt: Ihre Soldaten individualisieren Sie dank einer Reihe von Kopfbedeckungen stärker als im Hauptspiel. Ironischerweise ist das noch der nützlichste Inhalt des überteuerten DLC-Pakets. Finger weg!



Peter meint:
Nein, nein, nein! Was das neue **XCOM** braucht, sind zufallsgenerierte Karten und mehr Anreize für einen zweiten oder dritten Spieldurchlauf. Geskriptete Missionen wie in **Slingshot** gibt es doch schon im Hauptspiel zuhauf. Die neuen asiatischen Umgebungen haben aber durchaus Charme, das muss ich dem DLC lassen.

Mass Effect 3: Omega

Der neueste DLC zum Science-Fiction-Rollenspiel hat ein Problem: Wie schon die vorherige Erweiterung **Leviathan** bietet das Download-Add-on nichts, was Spieler der Hauptkampagne nicht schon kennen. Auf das Ende der Trilogie haben die Ereignisse in **Omega** darüber hinaus keine Auswirkungen. Neue, spannende Hintergrundinfos zu Shepards Kampf gegen die Reaper gibt es ebenfalls keine. Noch schlimmer wiegt aber der Umstand, dass der DLC auch als eigenständige Mission mehr schlecht als recht funktioniert. Auf Einladung der Asari-Gangsterbraut Aria (bekannt aus **Mass Effect 2**) befreien Sie die titelgebende Raumstation Omega aus den Klauen der Geheimorganisation Cerberus. Neben Aria begleitet Shepard die Turianer-Frau Nyreen; die lieb gewonnenen NPC-Begleiter aus der Hauptkampagne bleiben für diesen Einsatz zu Hause, auch lassen sich Aria und Nyreen nicht für spätere Einsätze rekrutieren. Die Mission selbst gibt sich kampfbetont, stimmungsvolle Dialoge und schwerwiegende moralische Entscheidungen, die Alleinstellungsmerkmale der **Mass Effect**-Serie, sind Mangelware. Damit ist **Omega** der bislang schwächste Solo-DLC der Serie. Der veranschlagte Kaufpreis fällt mit 12 Euro für zweieinhalb Stunden Spielzeit darüber hinaus zu hoch aus.



Peter meint:
Omega ist nichts anderes als teure Zeitverschwendung: Was interessieren mich solche Nebenkriegsschauplätze wie Arias Raumstation, wenn das Schicksal der Galaxie schon längst entschieden, der Kampf gegen die Reaper längst ausgefochten ist? Liebe Bioware-Entwickler, **Mass Effect 3** als Abschluss der Serie eignet sich einfach nicht für nachträglich hinzugefügte DLC-Happen! Ach, was rege ich mich auf, die sehen es ja doch nicht ein: Der nächste (und letzte) Story-DLC ist bereits angekündigt.

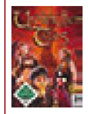
Fans von Arias kompromissloser Art haben Spaß an **Omega**, denn die Furie hat reichlich Gelegenheit zum Wüten.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

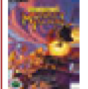
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

Monkey Island 2 Special Edition – Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

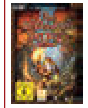
The Secret of Monkey Island SE – Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

NEUZUGANG

The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

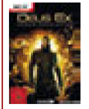


The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

Diablo 2: Lord of Destruction – Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90

Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87

Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Mass Effect 2 – Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte.

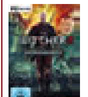
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Mass Effect – Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition – Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen.

Publisher:	Atari
Wertung:	87



NEUZUGANG

The Walking Dead: Season 1

Schlurfen die Zombies in den Einkaufsführer oder finden sie den Eingang verbarrikadiert vor?

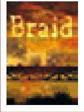
Die Pro-Argumente
Die erste Staffel erzählt eine brillante, bewegende Geschichte und entfaltet eine beklemmende Atmosphäre, die vom stimmungsvollen Soundtrack und den fantastischen englischen Sprechern profitiert. Als Spieler gilt es, ständig moralisch schwerwiegende Entscheidungen zu treffen, die das Schicksal der glaubwürdig gezeichneten Charaktere scheinbar beeinflussen.

Die Kontra-Argumente
The Walking Dead nennt sich Adventure, ist aber eher interaktiver Film. Die wenigen Rätsel sind leicht zu durchschauen, die Action-Sequenzen belanglos und die getroffenen Entscheidungen wirken sich tatsächlich nur minimal auf den Spielverlauf aus. Der groben Grafik lässt sich zudem allenfalls der stimmige Comic-Stil zugute halten.

Das Ergebnis
Eine Enthaltung, sieben Ja-Stimmen: Die erste Staffel steht ab sofort im Einkaufsführer.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

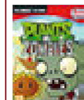
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



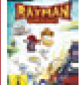
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



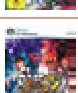
+ Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



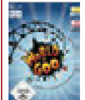
Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Little Inferno

Brennsimulator, Puzzle-Spiel und im Grunde auch ein Adventure – **Little Inferno** ist vieles, aber ganz sicher nicht gewöhnlich. Der Aufbau ist simpel: Aus einem Katalog bestellt man irgendwelche Gegenstände – Magneten, Autos, Stofftiere, ganz egal. Das Zeug wandert per Klick in einen Kamin. Hält man nun die linke Maustaste gedrückt, entsteht eine Flamme, mit der man das Gekaufte sehenswert in Brand steckt. Sobald das Feuer brennt, gibt es dafür Geld – damit kauft man noch mehr Krimskrams, den man dann wieder anzündet. Wer bestimmte Items in Kombination abfackelt, erhält dafür Bonusmarken, mit denen man noch schneller an Brennmaterial kommt. Das war's – mehr bieten die drei Spielstunden nicht! Trotz des stumpfen Gameplays ist **Little Inferno** etwas Besonderes – dank seiner ungewöhnlichen Erzählweise: Der Spieler erhält hin und wieder Briefe von einer unbekannten Person. Die kurzen Nachrichten sind merkwürdig anrührend, sie erzählen von Einsamkeit, Lebensfreude und von einer Welt, die kurz davor steht einzufrieren – in Verbindung mit der bewegenden Musik ergibt das ein traurig-schönes Erlebnis, das länger im Gedächtnis bleibt als so manches Vollpreisspiel. Kostenpunkt: ca. 14 Euro.



Zeug kaufen, Zeug verbrennen – das ist entspannend, aber auch arg anspruchslos.



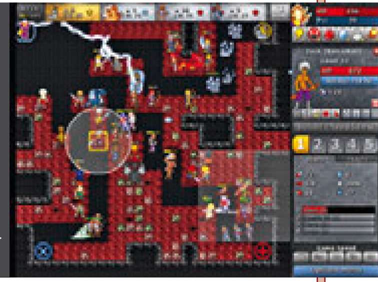
Felix meint:
Little Inferno ist kein Spiel im eigentlichen Sinn – es bietet zwar ein wenig Beschäftigung und Zeitvertreib, doch das ist den Kaufpreis nicht wert. Als kleines, atmosphärisches Kunstwerk hat mich **Little Inferno** jedoch überrascht und berührt.

Aktuelle Indie-Spiele im Kurztest

Jeden Monat erscheinen haufenweise kleine Download-Spiele, etwa auf www. steampowered.com. Zu viele, um sie alle ausführlich zu testen. Drei Geheimtipps stellen wir Ihnen hier kurz und knapp vor – ein Blick lohnt sich!

Defender's Quest: Valley of the Forgotten

Die Story ist belanglos, der Sound sehr simpel gehalten und die klobige Retro-Grafik selbst für einen Indie-Titel schwach. Und doch ist **Defender's Quest** ein wahres Kleinod im Tower-Defense-Genre. Dafür ist der ausgeprägte RPG-Part verantwortlich, der aus dem simplen Grundprinzip (Abwehranlagen bauen, um Angreiferhorden abzuwehren) einen motivierenden, süchtig machenden Genremix macht. Im Verlauf der umfangreichen Kampagne bauen Sie eine Armee aus sechs Einheitentypen mit speziellen Stärken und Schwächen auf. Für erfolgreich absolvierte Missionen erhalten Sie Ressourcen-Punkte, die Sie in Ausrüstungsgegenstände für Ihre Helden oder in neue Truppen investieren. Jeder Ihrer maximal 36 Mitstreiter erhält für überstandene Kämpfe Erfahrungspunkte und steigt stetig im Level auf. Sie dürfen sogar Punkte in Talentbäumen verteilen und somit neue Fähigkeiten freischalten oder bereits erlernte aufrüsten. Und Letzteres ist auch bitter nötig, denn der Schwierigkeitsgrad zieht in der zweiten Spielhälfte merklich an und die vielen Bonus-Missionen, für die tolle Belohnungen winken, erfordern eine gut ausgebildete, ausgewogene Abenteurertruppe. Wer alle Levels perfekt meistern will, hat viel zu tun und wird an **Defender's Quest** lange Spaß haben – für nur knapp 14 Euro.



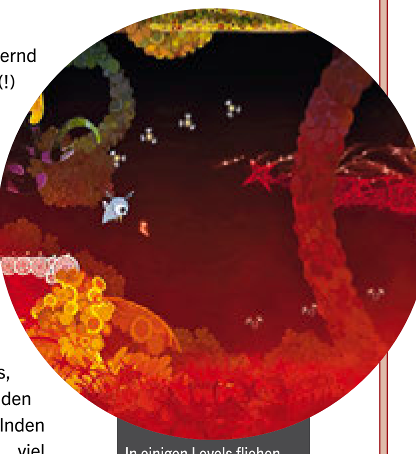
Sie stellen Ihre Truppen strategisch klug auf, um die stur vorrückenden Feindhorden aufzuhalten.



Wolfgang meint:
Auch nach 15 Spielstunden habe ich noch Lust auf mehr: Die sinnvoll eingesetzten Rollenspiel-Elemente machen süchtig. Da stört es auch nicht, dass man jeden Level mehrmals probieren muss, um ihn auf jeder Stufe zu schaffen.

Fly'N

Die Story von **Fly'N** ist bezaubernd abgedreht: Ein bösartiger Föhn (!) verseucht mit seinem Raumschiff die vier blühenden Weltenbäume. Sie übernehmen die Kontrolle über die Baum-Wächter. Jeder besitzt eine einzigartige Fähigkeit: Die eine Kreatur aktiviert per Gesang Schalter, die nächste klebt an Wänden. So springen, fliegen und puzzeln Sie sich durch über 40 Levels, das beschäftigt gut sechs Stunden und macht wegen der wechselnden Gameplay-Herausforderungen viel Laune. Länger dauert es, wenn Sie sich auf die Suche nach den zahlreichen versteckten Boni begeben. Das Spiel ermutigt Sie dazu, indem es Punkte für das Sammeln von Blumensamen vergibt und Ihre Bestleistungen auf einer weltweiten Rangliste einträgt. Der Schwierigkeitsgrad ist aber hoch: Schon das bloße Durchqueren der Levels fordert selbst **Rayman: Origins**-Profis. Das liegt auch an der leicht unpräzisen Steuerung. Übrigens: **Rayman**-Fans dürften viele Elemente aus **Fly'N** bekannt vorkommen, das Spiel ist eine Art „Best of Jump & Run" und enthält auch den Wechsel zwischen zwei Dimensionen aus **Giana Sisters: Twisted Dreams**. Mit seiner detailreichen 2D-Optik und dem verträumten Soundtrack ist es stilistisch aber sehr eigenwillig. **Fly'N** kostet rund 10 Euro.



In einigen Levels fliehen Sie vor einer steigenden Flut tödlicher Waffen.

Peter meint:
Die Steuerung ist weder mit der Tastatur noch mit dem Gamepad perfekt. Der charmante Stil macht dieses Manko aber schnell vergessen.

MAGAZIN

01/13

Cover-Geschichten

Zwölf Monate PC Games, angefüllt mit tollen Titelstorys, exklusiven Entwicklerbesuchen, Reports, Vorschauen und natürlich jeder Menge Spiele-Tests haben auch 2012 für manch spannende Heft-Produktion gesorgt. „Kommt das Testmuster noch rechtzeitig?“, „Bekommen wir ein cooles Titel-Artwork vom Hersteller?“, „Wieso sind die Kaffeebohnen schon wieder leer?“ – wir lassen das Jahr Revue passieren, sagen allen Lesern Danke für die Treue und wünschen Ihnen einen guten Spielstart ins kommende Jahr 2013.

Titelseitensieger

Bei der redaktionsinternen Wahl zum schönsten Cover des Jahres hatten wir reichlich Auswahl. Der **Hitman** bat um **Absolution** und harte Kerle wie Sam Fisher (**Splinter Cell**), Max Payne (**Max Payne 3**)und Jason Brody (**Far Cry 3**) blickten einem ernst entgegen. Auch der Teufel höchstpersönlich (**Diablo 3**) zeigte sein Gesicht. Maskiert traten dagegen Corvo Attano (**Dishonored**) und Nano-Suit-Träger Prophet (**Crysis 3**) auf. Für Exotik und Fantasy auf dem Cover sorgten der namenlose Held mit Voodoo-Piraten-Outfit (**Risen 2**) und ein kriegerischer Charr (**Guild Wars 2**). Auch ein römischer Feldherr (**Total War: Rome 2**) schmiss sich in Cover-Pose.

Doch unsere Entscheidung zur Wahl für das beste Cover geht in eine weit, weit entfernte Galaxie: In Ausgabe 01/12 gaben sich Sith und Jedi aus **Star Wars: The Old Republic** mit einem coolen Artwork die Ehre, böse Atemmaske und gutes Lichtschwert inklusive, versteht sich.



Thema des Jahres: Diablo 3

Blizzards Teufelsaustreibung beschäftigte uns mehrere Male im vergangenen Jahr. Unser **Diablo**-Experte Felix Schütz konnte am Schluss den Satansbraten jedoch nicht mehr sehen.

Berichterstattung im großen Stil

Felix hatte 2012 gut mit dem heiß ersehnten **Diablo 3** zu tun: Los ging's mit acht Seiten Vorschau in der Ausgabe 03/12, zehn Seiten Test in der 06/12, vier Seiten Nachbericht in der 07/12. Doch die meisten Schwielen an seinen Händen bekam Felix, als er für unser **Diablo 3**-Booklet in der Ausgabe 05/12 sage und schreibe über 117.000 Zeichen Fließtext für 32 Seiten tippte.



Horn des Jahres

Auch im vergangenen Jahr tappsten Redakteure, Volontäre und Praktikanten in das eine oder andere Textfettnäpfchen. Am schönsten in Erinnerung geblieben ist uns der Lapsus von Michael Kister.

Der sterbende Spieler

In der Ausgabe 07/12 schrieb Praktikant Michael bei den Tipps zu **Diablo 3** folgenden makaber anmutenden Satz: „Achten Sie darauf, dass Sie dort nicht mehr entlang müssen. Nun sterben Sie. Das ist leider Teil dieser besonderen Vorgehensweise.“ Das amüsierte uns so sehr, dass Michael heute als freier Autor tätig sein darf ;-)



Petra Fröhlich

Meine Höhepunkte 2012:
Der Lesertag zum 20. PC-Games-Jubiläum. Es geht nichts über den persönlichen Kontakt zu den Lesern.
Mein Spiel des Jahres:
Zwar hab ich mit **Diablo 3** mit Abstand die meisten Stunden verbracht, doch den größten Spaß hatte ich ganz klar mit **Max Payne 3**.
Wünscht sich für 2013:
Eine richtig gute PC-Version von **GTA 5**. Dringend.



Wolfgang Fischer

Meine Höhepunkte 2012:
Eine tolle E3 und der fantastische USA-Urlaub, den ich direkt im Anschluss mit meiner Freundin erlebte.
Mein Spiel des Jahres:
Puh, schwierig. **The Walking Dead**, dicht gefolgt von **XCOM**, **Mass Effect 3** und **Hitman: Absolution**.
Wünscht sich für 2013:
Dass die ganzen spannenden über Kickstarter finanzierten Projekte so toll werden, wie sie aussehen.



Peter Bathge

Meine Höhepunkte 2012:
Der erste Besuch der E3 samt schon jetzt legendärer Achterbahnfahrt („Oh Gott, oh Gott, oh Gott!“)
Mein Spiel des Jahres:
XCOM! 20 Stunden am Stück gespielt und keine Minute bereut. Nehmt das, ihr Alien-Invasoren!
Wünscht sich für 2013:
Eine Wiederholung des Lesertags. Hat viel Spaß gemacht, mit den besten Lesern der Welt zu plaudern!



Marc Brehme

Meine Höhepunkte 2012:
Die ungebremste Zunahme von Kickstarter-Projekten und deren teils gigantische Spendeneinnahmen.
Mein Spiel des Jahres:
XCOM und knapp dahinter **Dishonored.** Dann folgt das unglaublich emotionale **The Walking Dead**.
Wünscht sich für 2013:
Dass große Publisher Mut zu neuen Spielideen zeigen und abseits der großen Marken neue entwickeln.

SO WAR 2012 ...

... für die PC Games

Top-Spiele der Redaktion



Dishonored: Die Maske des Zorns
Geniales Gameplay und ein unverbrauchtes Setting sorgten für mehr als zufriedene Gesichter bei den Kollegen. Stefan Weiß zum Beispiel schwärmt immer noch von den Schleichmöglichkeiten, fürchtet sich allerdings seitdem vor Ratten, die im Spiel als tödliche Waffe zum Einsatz kommen.



Far Cry 3
Eine tropische Insel voll durchgeknallter Typen, mit jeder Menge Open-World-Flair und Action. Dieses Reiseziel stand unter anderem bei Felix Schütz hoch im Kurs, bloß mit der Tierjagd hatte er so seine Probleme.



The Walking Dead: Season 1
Ein gänzlich ungewöhnliches Adventure-Spiel, das reichlich Emotionen weckt, den Spieler zu knallharten Entscheidungen drängt und Taschentücher im großen Stil erfordert. Das findet jedenfalls Zombie-Fan Wolfgang Fischer.

Platz 2



XCOM: Enemy Unknown
Der Rundentaktik-Hit aus dem Hause Firaxis geht als ganz klarer Gesamtsieger bei unserer internen Umfrage hervor. Alle Beteiligten führen den Titel in ihrer jeweiligen Top-Liste auf. Kein Wunder, haben es die Entwickler doch wunderbar verstanden, das klassische Gameplay des Ur-**X-Com** in die Moderne zu übertragen. Spannende Gefechte, anspruchsvolles Basis-Management, viel Entscheidungsfreiheit, schicke Grafik und haufenweise schön designte Aliens sorgen für mächtig viel Abwechslung und Spielspaß. So muss eben ein gutes Remake aussehen – so und nicht anders!

Platz 1

Diablo 3
Wer hätte es gedacht? Blizzards durch und durch gestyltes Action-Rollenspiel schafft es nur auf den dritten Platz in der Redaktions-Topliste. Aber vielleicht ist genau das der Grund: Zu viel haben die Entwickler an **Diablo 3** herum- und umdesignt, es sollte die perfekte Teufelsjagd werden und doch sorgten zu viele Unzulänglichkeiten dafür, dass ausgerechnet die Langzeitmotivation nicht so in die Gänge kommen wollte, wie beim genialen Vorgänger. Die Suchtspirale, immer bessere Gegenstände zu finden, ließ zu lange auf sich warten. Das fanden auch viele Fans und Blizzard schob bislang Patches nach.

Hitman: Absolution
Die Kunst des Mordens eindrucksvoll unter Beweis zu stellen, dafür steht die **Hitman**-Reihe. Sicher gehört es aufgrund seiner Thematik auch zu den umstrittensten Spielen im Genre und ist ganz klar an eine erwachsene Zielgruppe gerichtet. Diese darf sich aber dank des genialen Aufträge-Modus regelrecht darin austoben, das perfekte, virtuelle Mordverbrechen zu begehen.

Platz 3

Tester, was habt ihr gespielt?

In den vergangenen zwölf Ausgaben nahmen wir uns insgesamt 137 PC-Spiele zur Brust, um sie auf Herz und Nieren zu prüfen. Dazu schauten wir uns unzählige DLCs an, die wir Ihnen Monat für Monat im Einkaufsführer präsentieren.

Den umfangreichsten Test lieferte unser buffed-Kollege Oliver Haake. Er durfte in der Ausgabe 01/12 sein geballtes Jedi-Sith-Wissen auf satten 12 Seiten zum inzwischen als Free-2Play erhältlichen **Star Wars: The Old Republic** ausbreiten.



Jubiläumstaumel

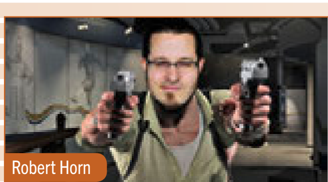


Wir hatten Grund zum Feiern: PC Games blickte zurück auf zwei Jahrzehnte Spieleberichterstattung! Mit einem sechsteiligen Magazinspecial schickten wir unsere Leser auf eine Zeitreise, angefüllt mit Fakten, Anekdoten und Schmökerstoff. Besonders viel schmunzeln mussten wir bei unserem Rückblick auf 20 Jahre Hardware, bei dem so manch verschüttetes Kleinod zutage kam.



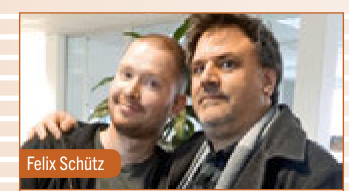
Viktor Eippert

Meine Höhepunkte 2012:
Die vielen Auslandsreisen (Japan, Kanada, Belgien, USA), der rege Leser-Kontakt und die vielen spaßigen Tage mit den Jungs in der Redaktion.
Mein Spiel des Jahres:
Ganz klar **XCOM: EU.** Gefolgt von **Dark Souls, The Walking Dead** und **FTL: Faster than Light.**
Hofft 2013 auf:
Mehr neue Marken und Nachfolger zu Klassikern.



Robert Horn

Meine Höhepunkte 2012:
Die volle Actiongranate mit **Max Payne 3, Hitman: Absolution, Borderlands 2, Far Cry 3** und **Battlefield 3: Armored Kill.**
Meine neue Rolle:
Krass, kaum ist so ein kleiner Schreihals da, beschäftigt man sich permanent mit Windeln und Co.
Freut sich auf:
Noch mehr Action für 2013!



Felix Schütz

Meine Höhepunkte 2012:
Die launigen Ankündigungen des Double-Fine-Adventures und von Chris Roberts' **Star Citizen.**
Mein Spiel des Jahres:
Mass Effect 3. Dicht gefolgt von **XCOM, The Walking Dead, Legend of Grimrock** und **Diablo 3.**
Wünscht sich für 2013:
Dass die vielen coolen Fan-finanzierten Projekte bei Kickstarter & Co. auch so gut werden wie erhofft.



Stefan Weiß

Meine Höhepunkte 2012:
Die Rückkehr der Weltraum-Spiele: Als Chris Roberts **Star Citizen** mit einem fulminanten Trailer ankündigte, leuchteten die Augen.
Meine Spiele des Jahres:
Dishonored, XCOM, Guild Wars 2, Assassin's Creed 3, Far Cry 3 – alles Super-Kracher!
Wunsch für 2013:
So platt es klingen mag: Gesundheit in der Familie

SO WAR 2012 ...

... für die Leser

Die Community-Wahl zu den Spielen des Jahres 2012



Zwei Wochen lang, von Ende November bis zum neunten Dezember 2012, hatten unsere Leser Zeit, bei der Wahl zu den besten Spielen der Genres auf pcgames.de abzustimmen. Dazu wollten wir wissen, welcher Hersteller und welcher Entwickler Sie im vergangenen Jahr am meisten überzeugte. Wir danken den über 6.000 Lesern für die Teilnahme.

Klarer Sieger und alte Bekannte

Die Entscheidung zum Gesamtsieger für 2012 fällt eindeutig aus. Bestes Online-Rollenspiel, Spiel des Jahres und bester Publisher, dazu die Silbermedaille für das beste Entwicklerstudio: Wir gratulieren NCSoft/ArenaNet und damit **Guild Wars 2** recht herzlich.

Wie Sie in den übrigen Kategorien abgestimmt haben, zeigen unsere Ergebnisblöcke auf dieser Doppelseite. Neben typischen Vertretern in den einzelnen Genres gab es doch auch die eine oder andere Überraschung, mit der wir so nicht gerechnet hätten.

Wir sind schon sehr gespannt, welche Spiele Sie und uns im kommenden Jahr begeistern und für gute Unterhaltung sorgen werden. ❑

ROLLENSPIELE

Trotz des kritisierten Endes in **Mass Effect 3** sicherte sich das Science-Fiction-Abenteuer knapp den Sieg. Eindeutig fiel dagegen das Ergebnis für **Guild Wars 2** aus!



ROLLENSPIELE

1. MASS EFFECT 3 .... 24 %
2. DIABLO 3 .... 22,5 %
3. RISEN 2: DARK WATERS .... 10 %

ONLINE-ROLLENSPIELE

1. GUILD WARS 2 .... 59,8 %
2. STAR WARS: THE OLD REPUBLIC .... 9 %
3. WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA .... 7,8 %



STRATEGIE

1. ANNO 2070: DIE TIEFSEE 22,4%
2. XCOM: ENEMY UNKNOWN .... 19 %
3. TOTAL WAR: SHOGUN 2 – FALL OF THE SAMURAI .... 7,2 %

Zukunfsszenarios waren bei Strategen besonders beliebt, was der deutliche Abstand zum drittplatzierten, asiatischen Historienspektakel zeigt.



ACTION



Neuer Held, neues Setting, neuer Ruhm: Ubisofts Assassinen-Streich überzeugte klar unsere Leser. Dazu schlägt Action-Neuling Corvo in **Dishonored** den alteingesessenen Auftragsmörder mit Glatze und Strichcode in **Hitman: Absolution**.

1. ASSASSIN'S CREED 3 .... 39,6 %
2. DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS .... 9,7 %
3. HITMAN: ABSOLUTION .... 7,2 %

ADVENTURES



Hauchdünner Vorsprung für das wohl emotionalste Spiel des Jahres. Wir hoffen auf eine Fortsetzung mit **Season 2**!

1. THE WALKING DEAD: SEASON 1 .... 23,7 %
2. CHAOS AUF DEPONIA .... 23,2 %
3. DAS SCHWARZE AUGE: SATINAVS KETTEN .... 4,9 %

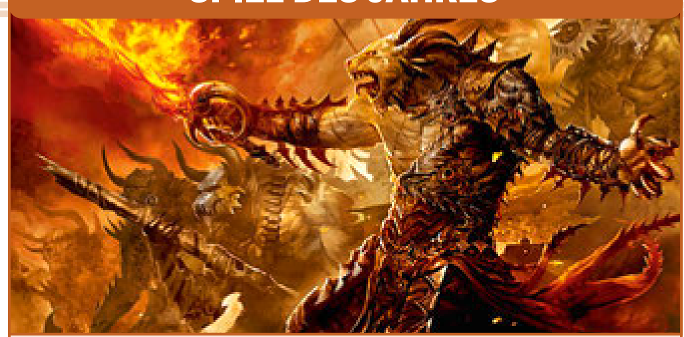
INDIE

Gelungene Fortsetzungen und ein charmantes Remake kennzeichnen die beliebtesten Indie-Spiele unserer Leser. Wir wünschen der nach wie vor eher kleinen Genre-Nische weiterhin viel Erfolg, entdecken wir doch immer wieder die eine oder andere Perle darin.



1. ORCS MUST DIE! 2 .... 14,8 %
2. TRINE 2 .... 10,1 %
3. GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS .... 7 %

SPIEL DES JAHRES



1. GUILD WARS 2 .... 19 %
2. ASSASSIN'S CREED 3 .... 8 %
3. FAR CRY 3 .... 5 %

Guild Wars 2 zeigte glasklar, was ein modernes MMORPG bieten muss – unsere Leser honorierten es entsprechend mit ihrer Wahl.

SHOOTER



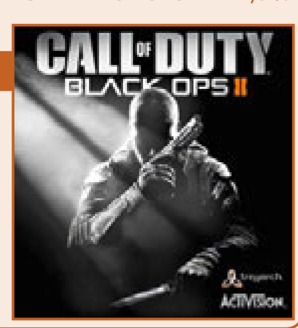
Dass die Entwickler des durchgeknallten Inselshooters alles richtig gemacht haben, zeigt das eindeutige Ergebnis unserer Leserumfrage.

EGO-SHOOTER (EINZELSPIELER)

1. FAR CRY 3 .... 35,1 %
2. BORDERLANDS 2 .... 21,4 %
3. CALL OF DUTY: BLACK OPS 2... 12,6 %

EGO-SHOOTER (MEHRSPIELER)

1. CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 .... 22,1 %
2. BORDERLANDS 2 .... 21,8 %
3. FAR CRY 3 .... 13,3 %



► Activisions Militär-Shooter hat nur ganz knapp die Nase vor **Borderlands 2** .

SPORT- UND RENNSPIELE



◄ Selten fiel die Entscheidung bei den Fußballkönigen **FIFA** und **PES** so eindeutig aus wie 2012. Electronic Arts lieferte schlicht den besseren Kicker ab.

► Die Pole-Position geht dieses Jahr nicht an die Formel 1. Polizeijagden und coole Karossen standen höher in der Lesergunst.

SPORTSPIELE

1. FIFA 13 .... 32,1 %
2. PES 2013 .... 5,7 %
3. NBA 2K13 .... 4,1 %

RENNSPIELE

1. NFS: MOST WANTED ...... 27,7 %
2. F1 2012 .... 9,3 %
3. DIRT: SHOWDOWN .... 8,9 %

STUDIO/PUBLISHER DES JAHRES

Wie eng erfolgreiche Entwicklerstudios und der dazugehörige Publisher zusammengehören, zeigt das Ergebnis. Umgekehrt fällt auf, dass Bioware/Electronic Arts und Activision-Blizzard Federn lassen mussten (siehe Enttäuschung des Jahres).

STUDIO

1. UBISOFT STUDIOS .... 25,8 %
2. ARENANET .... 22,3 %
3. DAEDALIC ENTERTAINMENT .... 16,6 %



PUBLISHER

1. NCSOFT .... 31,4 %
2. UBISOFT ...... 22,8 %
3. DAEDALIC .... 14,8 %



ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES



1. DIABLO 3 .... 29 %
2. CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 .... 9 %
3. MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER .... 6 %

Hat Blizzard sich letztlich doch übernommen? Knapp ein Drittel der Teilnehmer ärgerte sich über zu viele Dinge in **Diablo 3**. Activision und EA sollten dagegen überlegen, ob es nicht doch Zeit wäre, Militärshooter anders aufzuziehen.

Lesertreff



Es gab Kuchen und Geschenke! Der diesjährige Lesertreff stand ganz im Zeichen des 20-jährigen Jubiläums von PC Games.

Volles Programm

Wie eine PC Games entsteht, erfuhren unsere Gäste bei einer Tour durch alle Stationen in der Redaktion. Spiele-Smalltalk, Blödsinn und Bier gab es beim Podcast mit den Lesern. Doch am wichtigsten waren für uns die ausgiebigen Leser-Konferenzen, um Kritik und Verbesserungsvorschläge unserer Gäste aufzunehmen. Schließlich wollen wir auch im kommenden Jahr für zufriedene Leser sorgen. In Erinnerung bleibt auch der feuchtfröhliche Ausklang auf der Kirchweih in Fürth.

SO WAR 2012 ...

... für die Spielebranche

Crowdfunding: Ein Millionengeschäft

Alles begann mit einem bescheidenen Ziel: **Psychonauts**-Schöpfer Tim Schafer bat willige Spender über die Webseite www.kickstarter.com um 400.000 US-Dollar für die Entwicklung eines Adventures und das Drehen einer Video-Reportage. Am Ende erhielten er und seine Firma Double Fine Productions über drei Millionen Dollar – hauptsächlich von spielenden Privatpersonen, die eine Chance sahen, die Idee eines unabhängigen Entwicklerstudios zu unterstützen, ohne dass ein finanzstarker Publisher seine Finger im Spiel hatte. Was folgte, war ein regelrechter Boom des Crowdfundings (englisch für Schwarmfinanzierung). 2012 wurden etliche Spiele von Spendern vorfinanziert, oft mit Millionenbeträgen.

Die Rückkehr der Entwicklerlegenden

Oft stehen bekannte Persönlichkeiten der Spielegeschichte an der Spitze dieser Projekte. Meist geht es darum, in seliger Erinnerung behaltene Spieleklassiker neu aufzulegen, „Oldschool" ist ein häufig gebrauchtes Schlagwort. **Wing Commander**-Erfinder Chris Roberts arbeitet etwa an **Star Citizen**, **Wasteland**-Mastermind Brian Fargo programmiert einen Nachfolger des Endzeit-Rollenspiels. Die Unterstützer bewilligen den Ikonen neben dem Kapital- auch einen Vertrauensvorschuss: Ob sich der auszahlt, erfahren wir 2013. Dann erscheinen die ersten Kickstarter-Spiele.



Chris Roberts

Brian Fargo

Tim Schafer

Weltraum-Shooter **Star Citizen**

Entwickler in Schwierigkeiten



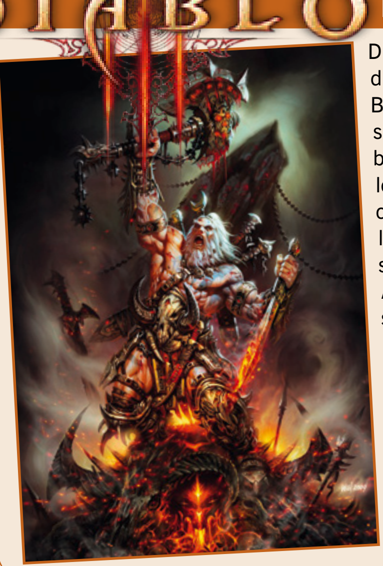
Astronomische Budgets und steigender Erfolgsdruck haben 2012 zum Kahlschlag bei vielen Studios geführt. Erwischt hat es etwa Big Huge Games und Mutterfirma 38 Studios, deren Rollenspiel **Kingdoms of Amalur** floppte. Activision schloss nach mauen Ergebnissen die beiden Studios Radical Entertainment (**Prototype 2**) und Eurocom (**007 Legends**) jeweils kurz nach Release. Teils empfindliche Stellenstreichungen fanden darüber hinaus bei Petroglyph (**End of Nations**), Funcom (**The Secret World**) und sogar Blizzard (**Diablo 3**) statt. Bioware betrauert vor allem den freiwilligen Abgang zweier Persönlichkeiten, die das Rollenspielstudio jahrelang prägten: die Firmengründer Greg Zeschuk (links) und Ray Muzyka (rechts). Die beiden ziehen sich aus der Spielebranche zurück: Zeschuk interviewt in Zukunft Bierbrauer (!), Muzyka verdingt sich als Berater für gemeinnützige Firmen.



Die Aufreger des Jahres

Welche Ereignisse schlugen die höchsten Wellen in der Branche? Welche Hersteller standen unter Dauerbeschuss von Spielern und Medien?





DIABLO 3: ENTTÄUSCHTE FANS

Die Erwartungen sind gigantisch, die Enttäuschung ebenso groß: Beim Start des Action-Rollenspiels zicken die Server, danach beschweren sich Tausende Spieler über den schlecht ausbalancierten Inferno-Modus, zu wenige legendäre Ausrüstungsgegenstände und das aufdringliche Auktionshaus. Blizzard bessert spät, vielleicht zu spät nach und ist fortan das Hassbild Nummer eins in vielen Spieleforen. Darüber gerät fast in Vergessenheit, dass **Diablo 3** trotz allem ein herausragendes Hack&Slay und ein phänomenaler Verkaufserfolg für Blizzard ist. Das Image der Kalifornier nimmt 2012 aber schweren Schaden.

GENERALS 2: C&C ALS F2P



Ende 2011 überrascht EA mit der Ankündigung von **Generals 2** als Solo-Echtzeit-Strategiespiel. 2012 der Schock: **Generals 2** wird umgewandelt in ein Free2Play-Spiel mit Multiplayer-Fokus namens **Command & Conquer**. Die Protestrufe der Fans, die ein Pay2Win-System fürchten, hallen noch heute durchs Internet.

LEGENDS OF PEGASUS: VERBUGGT IM WELTRAUM

Wie einst Ascaron und Piranha Bytes liefern deutsche Entwickler mal wieder schlampige Arbeit ab: Novacore und Kalypso veröffentlichen ihr Weltraum-Strategiespiel als nahezu unspielbares Fehlerfest. Novacore macht in der Folge dicht, die Leidenden sind die Spieler: Dringend benötigte weitere Patches für das Spiel bleiben aus.

MASS EFFECT 3: EIN ENDE MIT SCHRECKEN



Bioware befindet sich nach der Veröffentlichung des Finales der Science-Fiction-Trilogie im Belagerungszustand: Die Fans sind mit der Endsequenz nicht einverstanden, der Entwickler bessert per **Extended Cut**-DLC nach. Der Fall dürfte so manchem Studio zu denken geben: Obacht vor dem Zorn der Spieler!

Maue Messen

Die beiden großen westlichen Videospielmessen verloren 2012 weiter an Bedeutung. Die E3 Anfang Juni in Los Angeles war ein buntes und furchtbar lautes Spektakel, doch die großen Hersteller überboten sich darin, möglichst wenige Aufsehen erregende neue Spiele zu zeigen. Dafür war ein bedenklicher Trend zu beobachten: die überbordende virtuelle Gewalt in Spielen, etwa bei einer geschmacklosen Verhörszene in **Splinter Cell: Blacklist**. Wer sich in den Messehallen umsah, glaubte zwangsläufig, dass 2012 kein einziges Spiel ohne fliegende Köpfe und Sturzbäche aus Blut erschien. **Deus Ex**-Erfinder Warren Spector: „Ich bin entsetzt!"

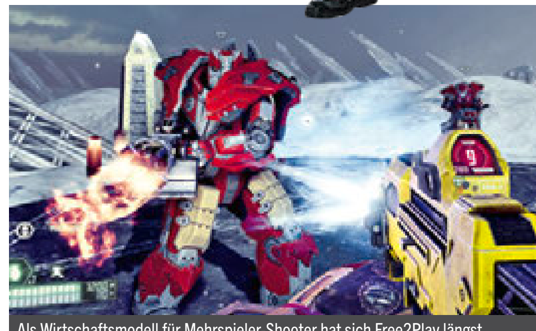
Geringfügig harmloser ging es bei der Gamescom in Köln zu. Auf der Besuchermesse nahmen Hunderttausende Spielefans endlose Warteschlangen in Kauf, um kommende Hits auszuprobieren. Für die Industrie war die Veranstaltung weniger interessant: Unter anderem blieben Sega, THQ, Microsoft und Nintendo der Messe fern.



Große Überraschungen waren auf der E3 Mangelware. Ausnahme: **Watch Dogs** (links).

Free2Play

Es hat sich schon 2011 abgezeichnet: Das Prinzip Gratisspiel plus Item-Shop setzt sich auf breiter Front durch. Auch große Produktionen wie das spektakulär gefloppte **Star Wars: The Old Republic** (zuletzt weniger als eine Million Abonnenten) unterwerfen sich dem Free2Play-Wandel. Einst das Bezahlkonzept der Wahl für asiatische Online-Rollenspiele, hat Free2Play 2012 auch das Herz der PC-Spielelandschaft erreicht: Ubisoft arbeitet gleich an mehreren F2P-Adaptionen ihrer bekannten Marken wie **Anno** und **Might and Magic**, Electronic Arts hat zahlreiche Facebook-Spiele mit optionalen Bezahlinhalten im Angebot und abseits großer AAA-Spiele erscheint kaum noch ein Mehrspieler-Shooter ohne Free2-Play-Option. Oft geht es dabei fair zu, sodass sich alle zu erwerbenden Boni eines solchen Titels auch mit genügend Zeit erspielen lassen. Doch schwarze Schafe sorgen immer wieder für Skepsis bei Spielern, während die Hersteller das neue Modell als Heilsbringer und sichere Einnahmequelle preisen.



Als Wirtschaftsmodell für Mehrspieler-Shooter hat sich Free2Play längst durchgesetzt, ob in **Tribes: Ascend** (im Bild) oder bei **Planetside 2**.



Ubisoft und EA nehmen mit immer mehr bekannten Marken Kurs auf den F2P-Sektor.

Trends

Welche Themen bewegten im vergangenen Jahr die Branche, welche Spiele hinterließen mächtig Eindruck und wo geht die Reise 2013 hin?

POPULÄRE MODS



Die **Arma 2**-Modifikation **Day Z** verblüfft Millionen Spieler mit der Illusion eines kompromisslosen Überlebenskampfes. Dabei sind nicht die herumstreifenden Zombies die Hauptgefahr für das Alter Ego, sondern die räuberischen Instinkte anderer menschlicher Spieler. Außerdem entführt das famose Fan-Remake **Black Mesa** die Spieler zurück in die gleichnamige Forschungsstation aus **Half-Life**: ein grandioser Trip, auch nach acht Jahren Entwicklungszeit.

GUTE SPIELE, ERNSTE THEMEN

Spec Ops: The Line ist mehr als nur ein weiterer Militär-Shooter: Das mutige Projekt setzt virtuelle Gewalt nicht als billigen Schaueffekt ein, sondern zwingt den Spieler zur Reflektion, indem es ihn mit den grausigen Konsequenzen des Krieges konfrontiert. **The Walking Dead** erzählt derweil die wohl emotionalste Geschichte des Jahres. Spiele mit Anspruch, die echte Gefühle wecken? Bitte mehr davon!

ALTE MARKEN, NEUE IDEEN

Retro-Fans bekommen bei der Erwähnung des neuen **XCOM** oder der Neuauflage der **Giana Sisters** glänzende Augen: 2012 feiert so manche alte Serie ein fulminantes Comeback. Besonders schön: Es gibt auch noch Platz für neue Marken, zum Beispiel das ebenso ambitionierte wie hervorragende **Dishonored**.

PHÄNOMEN SIMULATOREN

Wir fragen uns immer wieder, wo all die Ideen für die Flut an Simulatoren herkommen. Der Verkaufserfolg, allen voran bei der **Landwirtschafts-Simulator**-Reihe, zeigt, dass der Bedarf für dieses Genre groß ist. Der **LWS 2013** verzeichnete über 220.000 Vorbestellungen!

WENIG KOMFORT, VIEL SPIEL



Das schwere und unhandliche Rollenspiel **Dark Souls** trifft einen Nerv: Die frustigen Schwertkämpfe finden zahllose Fans. Ein schöner Anachronismus in Zeiten, in denen Spiele immer einfacher und eingängiger zu bedienen sind.



Nintendo Wii U

- Nintendo-Wii-U-Spielkonsole
- 15,7 cm (6,2") Touchscreen • DVD-Laufwerk
- 2000-MB-Arbeitsspeicher
- HDMI, 4x USB-A, WLAN
- inkl. Spiel Nintendo Land

QW#N31



New Super Mario Bros. U

Mario macht den Sprung auf Wii U mit einem neuen Side-Scrolling-Abenteuer, in dem Mario immer eine neue Gestalt annimmt und die Spieler mit ihren Mii-Charaktere mitmischen.

- Nintendo Wii U-Spiel

YSAU01

Sharkoon

Neuheit!

99,90

Sharkoon X-Tatic Air

- Headset • für PlayStation 3, Xbox 360, Wii & PC • 40-mm-Treiber
- Spiele- und Sprach-Lautstärkeregelung • Abnehmbares Mikrofon
- Transmitter mit integrierter Ladefunktion • USB-Ladeport für PS3-Gamepads

KH#S50



BenQ XL2420T

- 3D-LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 12.000.000:1 • Helligkeit: 350 cd/m²
- NVIDIA 3D Vision 2 • Pivotfunktion
- Smart Scaling • Black eQualizer • S Switch
- 2x HDMI 1.4, DVI-DL, DisplayPort, VGA, 3x USB

V5LC69




Samsung Monitor S27A550H LED

- LED-Backlight-Monitor • Energieeffizienzklasse B
- 69 cm (27") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- Kontrast (dynamisch): Mega Dynamic Contrast
- 2 ms Reaktionszeit • Helligkeit: 300 cd/m²
- HDMI, VGA

V6LU1G

MS-TECH

84,90

MS-TECH X3 Crow[1]

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, Audio-I/O, Cardreader • Window-Kit für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXJ5M

Antec

49,99

Antec ONE ALTERNATE Edition

- Gaming Midi-Tower Gehäuse
- 10 Laufwerksschächte - extern: 3x 5,25" & intern: 5x 3,5" (werkzeuglos); 2x 2,5"
- inkl. vier TwoCool Red LED-Lüfter
- Frontanschlüsse: 2x USB 3.0, Audio-I/O
- für Mainboards bis zum Standard ATX Format

TQXA6M



Logitech G710+ Mechanical Gaming Keyboard U

- Mechanische Tastatur • 26-Key-Rollover
- 110 Anti-Ghosting-Tasten • Multimedia-Tasten
- Sechs programmierbare G-Tasten
- Abnehmbare Handballenauflage • USB

NTZL0B



SteelSeries World of Warcraft Wireless MMO Gaming Mouse

- optische Lasermaus • 8.200 dpi • Scrollrad
- 11 frei belegbare Tasten • 12000 Frames/s
- 1.000 Hz Ultrapolling • USB-Empfänger
- Inkl. integriertem Akku und Docking-Station

NMZT2900



Scythe Kabuto II

- CPU-Kühler • für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- Abmessungen: 132x130x140 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLY52

Thermaltake

39,99

Thermaltake Hamburg 530W

- Netzteil • 530 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 86% • 11x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3

TN5T19



Samsung Serie 7 Gamer

- 43,9-cm-Notebook (17,3") • „700G7C-S03DE"
- Intel® Core™ i7 Prozessor 3610QM (2,3 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 675M • 16 GB DDR3-RAM
- 2x 750-GB-HDD • 8-GB-ExpressCache
- Blu-ray-Combo-Laufwerk • HDMI, DisplayPort
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8U25



ASUS G55VW-S1073H

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- Intel® Core™ i7 Prozessor 3610QM (2,3 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 660M • 8 GB DDR3-RAM
- 750-GB-HDD • Blu-ray-Combo-Laufwerk
- Windows 8 64-bit (OEM)

PL6A5Q



Ausgebautes Interface und neue Spielinhalte: Wer so SW: TOR zocken möchte, muss auch dafür zahlen!

Star Wars: The Old Republic Free to P(l)ay?

Von: Corinna Sontopski

Wie kostenlos ist MMORPG von Bioware und EA mit dem neuen Bezahlmodell wirklich?

Mit der Veröffentlichung des Spielupdates **1.5: HK-51 AKTIVIERT** startete das neue Free2Play-Geschäftsmodell von **Star Wars: The Old Republic**. Wir haben uns in den letzten Wochen einmal genauer mit dem Kartellmarkt und den Funktionen im Gratis- respektive Abonnenten-Modell beschäftigt. Dabei machten wir die unterschiedlichsten Entdeckungen. Alles begann mit einer einfachen E-Mail, die wir als ehemaliger Abonnent bekommen haben. „Sie haben Kartellmünzen erhalten" stand da im Betreff der Nachricht. Super, schließlich weiß man ja, dass auch im Gratis-Spiel die Bezahlung von einigen Extras vonnöten ist. Also nix wie los: **SW: TOR** gepatcht und eingeloggt und da erhielten wir dann auch direkt den ersten Hinweis darauf, dass wir kein Abonnent mehr sind und deshalb keinen Zugriff auf einige Features haben.

Die Drei-Stände-Gesellschaft

In Star Wars: The Old Republic unterteilt EA die Spieler von nun an in drei Arten: Abonnenten, Spieler mit bevorzugtem Status und Gratis-Spieler. Der erste und beste Stand erklärt sich von selbst. Damit sind Spieler gemeint, die aktuell ein Abo laufen haben und denen alle Spielinhalte zugänglich sind. Bevorzugte Spieler sind diejengen, die das Spiel gekauft haben, vor Spielupdate 1.5 mal ein Abo nutzten oder die be-

INFOS FÜR NEUEINSTEIGER

Als Gratis-Spieler dürfen Sie sich die wichtigsten Stationen in Star Wars: The Old Republic in aller Ruhe anzuschauen. Und das ohne jede zeitliche Begrenzung.

Spieler, die sich allein wegen der Abogebühr oder der Kosten für die Verkaufsversion bisher nicht an **Star Wars: The Old Republic** herangetraut haben, können mit dem neuen F2P-Modell einen zeitlich unbegrenzten Zugang zu dieser Galaxie erwerben. Alles, was Sie dafür tun müssen, ist, sich zu registrieren und das Spiel herunterzuladen. Leider müssen Sie mit einer Menge Einschränkungen rechnen. Aber das sollte Ihnen aus den Testversionen anderer Spiele bekannt sein. So dürfen Sie nur zwei Charaktere anlegen und auch nur einen Teil der vorhandenen Spielvölker nutzen. Mit Einschränkungen beim Handeln, der Chat-Nutzung oder bei Besuchen von Operationen und Flashpoints müssen Sie ebenfalls leben. Sie haben ohne den Einsatz von Kartellmünzen auch keine Möglichkeit, sich die neue Zonen und Kriegsgebiete anzuschauen. Wer sich daran nicht stört, der bekommt im Rahmen der Testversion dennoch einiges geboten. Sie können beispielsweise Ihre Charaktergeschichte bis Stufe 50 spielen. Außerdem dürfen Sie viele weitere Ingame-Features wie die Gleiter-Navigation oder das Wiederbeleben vor Ort nutzen. Auch das unterliegt zwar einigen Regeln und meist auch einer bestimmten Levelstufe, ist aber grundsätzlich möglich.

Fazit: Für neue Spieler, die einmal in das Spiel reinschnuppern wollen, ist die Gratis-Version eine gute Möglichkeit. Wer allerdings mehr sehen will, muss dafür auch zahlen!



reits etwas im Kartellmarkt gekauft haben. Gratis-Spieler nutzen weder Abo noch Kartellmarkt und können damit auf keine zusätzlichen Features zugreifen.

PvE und PvP

Ein wichtiger Aspekt für Spieler von **SW: TOR** ist natürlich das Durchlaufen von instanzierten und PvP-Bereichen. Auch hier gibt es diverse Einschränkungen zu verzeichnen. Abonnenten haben, ohne Abstriche machen zu müssen, weiterhin Zugriff auf die verschiedensten Operationen, Weltraumschlachten, Kriegsgebiete und Flashpoints. Bei Gratis- und bevorzugten Spielern wird dies stark durch den Einsatz von Kartellmünzen begrenzt. Wie oft Sie diese Bereiche aufsuchen können, entnehmen Sie der nebenstehenden Tabelle.

Meine Charaktere: Was steht mir zu?

Nicht nur Spielinhalte wie Operationen oder Flashpoints sind für Nicht-Abonnenten eingeschränkt, sondern auch die Charaktererstellung und die Anzahl der Charaktere pro Account wurden reglementiert. Bevorzugte und Gratis-Spieler dürfen ab sofort nur noch zwei aktive Avatare haben. Für Spieler mit bevorzugtem Status gilt allerdings weiterhin, dass sie insgesamt sechs verschiedene Charaktere auf den unterschiedlichen Servern haben dürfen; also jeweils zwei Avatare auf drei Spiel-Realms. Und was passiert mit den bereits erstellten Alter Ego? Diese, also die Sie nicht als die zwei aktiven Charaktere kennzeichnen, sind nicht zugänglich und werden nur dann wieder spielbar, wenn Sie erneut ein Abonnement für **SW: TOR** abschließen.

Da mit dem Einzug des Gratis-Modells viele Server zusammengelegt wurden, um stärker frequentierte Welten zu erhalten, gab es auch verschiedene Probleme mit der Benennung einzelner Charaktere. So kann es nun durchaus sein, dass Sie Ihrem alten Avatar einen neuen Namen geben müssen. Bei der Erstellung eines gänzlich neuen Charakters gibt es ebenfalls ein paar Einschränkungen. Mehr dazu lesen Sie im Kasten „Informationen für Neueinsteiger“.

Erholung, Credits verdienen und Crew-Fähigkeiten ausüben

Auch nebensächliche Tätigkeiten wie chatten, reisen oder das Ausruhen in Cantinas (um nachher von einem verbesserten Erfahrungspunktegewinn zu profitieren) wurden mit der Einführung des Free2Play-Modells überarbeitet. Den Ruhebonus erhalten jetzt lediglich Spieler mit einem Abonnement oder einer Spielzeitkarte. Für alle anderen ist die Cantina nur noch ein Ort, an dem man sich vergnügen und einkaufen kann.

Ebenso ist für alle Nicht-Abonnenten eine Maximal-Grenze für Credits eingeführt worden. Spieler mit bevorzugtem Status haben eine Währungsobergrenze von 350.000 Credits. Alle vor Update 1.5 erworbenen Credits, die über die Grenze hinausgehen, sind glücklicherweise im Inventar verstaut. Bei Gratis-Spielern liegt das Limit bei 200.000 Credits. Crew-Fähigkeiten, die Ihnen als Sammel- beziehungsweise Handwerksberufe dienen, sind ebenfalls nur noch eingeschränkt verfügbar.

Auf nach Belsavis!

In den Patch-Erläuterungen wurde auch von dem brandneuen Gebiet Sektion X in Belsavis und dem Begleiter HK-51 gesprochen. Diese neuen Features und die damit verbundenen Operationen



Der Kartellmarkt bietet neben neuen Spielinhalten auch die Möglichkeit, den Erfahrungspunktebonus oder die Anzahl der möglichen Weltraummissionen und Flashpoints zu erhöhen.

ABO VS. FREE 2 PLAY – EIN ÜBERBLICK

Inhalt	Abonnenten	Spieler mit bevorzugtem Status	Gratis-Spieler
Story-Inhalte	Alle Spieler können ihre komplette Klassenstory von Level 1 bis 50 spielen.		
Crew-Fähigkeiten	Bis zu drei Fertigkeiten, die schneller verbessert werden können	Zwei Fertigkeiten, eine weitere ist per Kartellmarkt käuflich	Eine Fertigkeit, weitere sind per Kartellmarkt käuflich
Chat	Unbeschränkter Zugriff	Alle Funktionen des allgemeinen Chats und „Wer“-Liste sind verfügbar	„/erzählen“ ist eingeschränkt und allgemeiner Chat nur auf Ursprungswelten verfügbar
Nachrichten	Unbeschränktes Senden und Empfangen von Nachrichten mit Anhängen und Credits möglich	Senden und Empfangen von spielinternen Nachrichten mit Anhang, aber kein Senden von Credits möglich	Spielinterne Nachrichten empfangen, aber nicht senden
Galaktisches Handelsnetz	Bis zu 50 gleichzeitige Angebote möglich	Bis zu 5 gleichzeitige Angebote möglich	Bis zu 2 gleichzeitige Angebote möglich
Charaktererstellung	Voller Zugriff	Zwei Charakterslots (6 auf verschiedenen Servern) und 3 Spezies verfügbar	Zwei Charakterslots und 3 Spezies verfügbar
Operationen	Unbegrenzter Zugriff	Wochenpass erforderlich	
Kriegsgebiete	Unbegrenzter Zugriff	5 Kriegsgebiete pro Woche oder Kauf eines Wochenpasses. Kein Zugriff auf Ranglisten-Kriegsgebiete.	
Flashpoints	Unbegrenzter Zugriff	Vollständige Belohnungen bei 3 Flashpoints pro Woche oder Kauf eines Wochenpasses	
Weltraummissionen	Unbegrenzter Zugriff	3 Weltraummissionen pro Woche oder Kauf eines Wochenpasses	
Wiederbelebung	Wiederbelebung beim nächsten Medi-Center oder im Einsatz mit Abklingzeit	Wiederbelebung beim nächsten Medi-Center oder bis zu 5 Mal im Einsatz. Zusätzliche Wiederbelebungen sind käuflich.	
Gilden	Beitritt und Gildenleiter-Funktion bei allen Arten von Gilden möglich	Beitritt bei allen Gilden möglich. Gildenleiter-Funktion nur bei Gratisspieler-Gilden.	
Interface: Schnellleisten	Unbeschränkte Nutzung bis zu 6 Schnellleisten	Zugriff auf 4 Schnellleisten	Zugriff auf 2 Schnellleisten
Kundendienst	Voller Kundendienst im Spiel und im Web	Kundendienst im Web (FAQs) und Zugriff auf die Artikel der Wissensdatenbank	

INFOS FÜR WIEDEREINSTEIGER

Spieler, die Star Wars: The Old Republic bereits kennen, kommen vor allem wegen eines Spielinhaltes zurück, nämlich den mit den neuen Gebieten!

Als Wiedereinsteiger werden Sie erst einmal von einer Menge Einschränkungen überwältigt, die Sie nun als Spieler mit bevorzugtem Status ertragen müssen. Sie dürfen nur noch zwei Ihrer Charaktere auf dem gewählten Server aktiv nutzen, können nur noch bis zu einem gewissen Grad an Operationen, Flashpoints und auch im Handel agieren und vielleicht wurde Ihnen sogar der Name Ihres Lieblingscharakters genommen. Allein das sind herbe Schläge. Ein weiterer Punkt besteht darin, dass Sie die neuen Gebiete nur gegen Bezahlung besuchen dürfen. Spätestens an dieser Stelle fragt sich der normale Wiedereinsteiger: War es das, was ich mir davon erhofft habe? Bin ich bereit, wieder Abogebühren zu zahlen? Oder soll ich mein Geld in den Kartellmarkt stecken? Die Antwort muss wohl jeder für sich selbst finden. Spielern, die jedoch wieder ernsthaft am galaktischen Krieg teilnehmen möchten, sei jedoch empfohlen, sich gleich von vornherein wieder mit Spielzeitkarten oder einem Abo zu versorgen. Sonst kommt der Spielfrust schneller, als Sie „Yoda“ sagen können.

Fazit: Bioware und EA haben mit dem Free2Play-Modell einen hervorragenden Spieleinstieg für Neulinge entworfen. Im Namen aller Wiederkehrer müssen wir jedoch sagen: Ihr noch viel zu überarbeiten habt!


Sith-Hexer aus dem Volk der Twi'lek sind nur noch bedingt in **Star Wars: The Old Republic** verfügbar.

sind Spielern vorbehalten, die den Abonnenten-Status haben oder entsprechend Geld respektive die Ingame-Währung Kartellmünzen für die zusätzlichen Inhalte auf dem Kartellmarkt ausgeben möchten.

Der Kartellmarkt

Spieler, die **Star Wars: The Old Republic** bereits gekauft oder einmal ein Abonnement dafür laufen hatten, erhielten kurz vor dem Spiel-Update die schon erwähnte Mail mit den versprochenen Kartellmünzen. Sie können sich also nun das Angebot des Marktes zu Gemüte führen und so das eine oder andere nützliche Item oder die Karte zum Betreten der Sektion X ergattern. Die Shoppingmeile öffnet sich ganz einfach mit einem Klick auf den orange leuchtenden, nicht übersehbaren Button am oberen Bildschirmrand. In der linken unteren Ecke des Markt-Fensters sehen Sie dann Ihren aktuellen Kontostand. Sollte trotz erhaltener E-Mail zu verfügbaren Kartellmünzen dort „0" stehen, hat dies einen ganz einfachen Grund: Die kostenlosen Kartellmünzen erhalten Sie erst dann, wenn Sie erneut ein Abonnement einrichten oder eine Spielzeitkarte erwerben und einlösen. Falls Sie eine derartige Email erhalten hatten und noch nicht darauf reagiert haben, dann gucken Sie leider in die Röhre: Dieses Angebot endete am 21. Dezember 2012. Mehr zu den Funktionen und Inhalten des Kartellmarktes sowie den Must-haves der neuen Free2Play-Variante erfahren Sie in dem unteren Infokasten. ❑

DAS WICHTIGSTE ZUM KARTELLMARKT

Der neue Kartellmarkt bietet neben zusätzlichen Spielinhalten auch reichlich Verbesserungsmöglichkeiten für Ihren Charakter.

Über die **SW: TOR**-Homepage können Sie sich Kartellmünzen kaufen, um damit im spielinternen Markt shoppen zu dürfen. Besuchen Sie dafür die Webseite unter http://www.swtor.com/de/buy. Sie finden dort neben den möglichen Abos folgende Angebote:

450 Kartellmünzen für 4,00 Euro
1.050 Kartellmünzen für 8,00 Euro
2.400 Kartellmünzen für 17,00 Euro
5.500 Kartellmünzen für 35,00 Euro

Um den Überblick zu behalten, stellen wir Ihnen im Folgenden die fünf großen Hauptkategorien und deren wichtigsten Items beziehungsweise Erweiterungen für Ihren Charakter vor. So können Sie sich dann auch in etwa ausrechnen, ob es für Sie günstiger ist, ein Abonnement einzurichten oder als bevorzugter Spieler per Einkauf zu hantieren. Alle Preise finden Sie natürlich auch ohne einen Einkauf im Kartellmarkt. Eine abschließende gegenüberstellende Gesamtrechnung finden Sie im Anschluss an die Produktinformationen. Wir gehen dabei von dem Kauf eines einmaligen 60-Tage-Abonnements im Wert von insgesamt 26,99 Euro aus. Das entspricht einem Wochensatz von 3,14 Euro.

PAKETE

Die in dieser Abteilung verfügbaren Rüstungspakete „Kartellpaket des Verbrecherbosses" und „Schwarzmarkt-Kartellpaket" lassen Ihren Charakter nicht nur in neuem Glanz erstrahlen, sondern gewähren Ihnen auch ein Gefährten-Geschenk, einen Erfahrungs- und Sozialpunkteschub sowie hochwertiges Handwerksmaterial. Das sind nette Gimmicks, aber definitiv kein Muss. Die Preise liegen hierbei zwischen 180 und 360 Kartellmünzen, je nach Paket.



AUSRÜSTUNGEN

Neben vielen schicken Ausrüstungssets finden Sie hier auch Farbkristalle, die Sie in Ihre Kleidung einsetzen können. Die Boni auf den Steinen und Rüstungsteilen bringen Ihnen natürlich besondere Vorteile und eignen sich daher bestens für das Durchlaufen und Bestehen von Flashpoints und Operationen. Wer jedoch einfach nur die neue Welt sehen möchte, ohne gleich den ersten Platz auf den Schadenslisten einnehmen zu wollen, kann hiervon Abstand nehmen.



FREISCHALTUNGEN

Unter dieser Rubrik finden Sie die wirklich wichtigen Items. Hier erhalten Sie für schlappe 600 Credits die Zugangsberechtigung zur Sektion X und den damit verbundenen Droiden HK-51 sowie auch einen Gildenbank-Zugriff (600 Münzen), Inventarmodule (175 Münzen) und zusätzliche Schnellleisten (250 Münzen). Spieler, die ein weiteres Volk für Ihre Charaktererstellung freischalten möchten, werden hier ebenso fündig. Rechnen Sie hierbei ebenfalls mit 600 Münzen pro Volk.



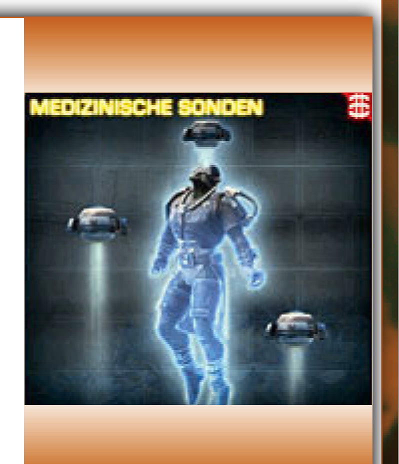
KOSMETISCH

Die Kosmetik-Abteilung des Ingame-Marktplatzes bietet vorrangig nur Verschönerungen oder kleine Zusätze für Ihren Avatar. Neben einem tollen Gleiter können Sie hier auch ein Haustier, eine Karbonitkammer (echte Fans brauchen so was unbedingt) oder eine Rancor-Holoreplik erhalten. Letztere verwirrt im Kampf Ihre Feinde. Wer jedoch keine Kartellmünzen-Fabrik zu Hause stehen hat, kann auch durchaus auf diese Fan-Gegenstände im Wert von 180 bis zu 720 Kartellmünzen verzichten.



VERBRAUCHSGÜTER

Die Verbrauchsgüter sind besonders für ehemalige Spieler interessant. Hier erhalten Sie neben Einweg-Flottenpässen (90 Kartellmünzen) und Medizinischen Sonden (375 Münzen) auch Wochenpässe für Kriegsgebiete, Flashpoints und Weltraummissionen (jeweils 240 Münzen). Der erhebliche Erfahrungsschub ist besonders für Spieler geeignet, die sich schnell einen komplett neuen Charakter hochspielen möchten. Hierfür müssen etwa 90 Münzen eingerechnet werden, wobei dieser Schub nur für drei Stunden anhält.



KURZER PREIS-CHECK: Im einfachsten Fall rechnen wir mit einem ehemaligen Spieler, der sich durch ein paar Operationen und Flashpoints (je 1 Woche) neu ausrüsten und anschließend in die neue Zone Sektion X vordringen möchte. Er möchte auch weiterhin auf die Gildenbank zugreifen können. Mit diesen Features wären wir bei einer Gesamtsumme von 1.680 Kartellmünzen (knapp 12 Euro). Wenn man in ein bis zwei Wochen den neuen Content sehen will, reicht das natürlich vollkommen aus. Bei Spielern, die jedoch auch nach den ersten Wochen noch unbegrenzten Zugang zu den Operationen haben möchten, lohnt sich bereits das Abo-Modell.

Vor 10 Jahren

Dezember 2002

Von: Petra Fröhlich

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Gleich 20 Demos befanden sich auf der Heft-DVD der PC Games 1/2003. Dem Heft lag ein Booklet mit Tipps & Tricks zum Aufbau-Strategiespiel **Anno 1503** bei.

TESTURTEIL
GOTHIC 2
91

ENTWICKLER: Piranha Bytes
ANBIETER: Jowood
PREIS: Ca. € 45,-
TERMIN: Erhältlich
USK: Ab 16 Jahren
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD: Nicht einstellbar: Schwer
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 1000, 1500, 2500
Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low Cost, Standard, High-End, Luxus

PRO & CONTRA
- Welt ist extrem detailliert
- Viele, verzweigte Quests
- Story bietet Überraschungen
- Extreme spielerische Freiheit
- Für Einsteiger tendenziell zu schwer

GRAFIK	90%
SOUND	86%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	94%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie GOTHIC oder ULTIMA 9 mochten.

Gothic 2

Das Meisterwerk von Piranha Bytes

„Wir prophezeien Ihnen: An diesem Rollenspiel wird sich die internationale Konkurrenz die Zähne ausbeißen. Denn **Gothic 2** ist ein Meisterwerk geworden." So lautete der Vorspann des siebenseitigen Tests. Und tatsächlich gilt **Gothic 2** vielen Rollenspielfans bis zum heutigen Tage als eines der besten Rollenspiele überhaupt. Die Tester loben vor allem die Story, die Fülle an Quests, die prächtige Grafik (inklusive Tag-und-Nacht-Zyklus) und die spielerischen Freiheiten, die man Ihnen als Paladin, Drachenjäger oder Feuermagier auf der Insel Khorinis zugesteht. Im Vergleich zum Bethesda-Konkurrenten **Morrowind** wirkt die Spielwelt mitsamt ihrer Bewohner viel lebendiger. Die einzigen Wermutstropfen sind die sperrige Steuerung und das umständliche Inventar; zusammen mit dem doch recht knackigen Schwierigkeitsgrad macht dies **Gothic 2** zu einem Fall für Fortgeschrittene. Mit dem gelungenen Add-on **Die Nacht des Raben** (das neun Monate später im August 2003 auf den Markt kam) eröffnete sich für die Mod-Community ein wahres Eldorado: Hunderte von Erweiterungen wurden bis zum heutigen Tage entwickelt. Nach dem verbuggten **Gothic 3** konnte Piranha Bytes 2009 mit **Risen** an alte Tugenden anknüpfen. Die Vollversion finden Sie in diesem Monat auf der PC-Games-DVD.



Die Hits des Jahres 2002

Mafia gewinnt die Leserwahl knapp vor Warcraft 3

Im Vorfeld der Wahl zum Spiel des Jahres sah alles nach einem Durchmarsch von **Anno 1503** aus. Eigentlich. Doch dem haushohen Favoriten wurde der holprige Start zum Verhängnis: zu hoher Schwierigkeitsgrad, viele Schönheitsfehler, mehrfache Verschiebungen – am Ende „nur" Platz 5. Der Zieleinlauf sah letztlich so aus: **Mafia**, **Warcraft 3** und **Unreal Tournament 2003** – diese drei Spiele setzten sich bei der Leserwahl überraschend deutlich gegen Konkurrenten wie **Grand Theft Auto 3**, **The Elder Scrolls: Morrowind**, **Age of Mythology** und eben **Anno 1503** durch. Mit dem damaligen Dauerbrenner **Dark Age of Camelot** fand sich nur ein einziges Online-Spiel in den Top 20. Auffällig: Vor zehn Jahren gab es in vielen Genres deutlich mehr Vielfalt als heutzutage. Beispiel Sportspiele: Während sich heute fast alles auf die jeweils neueste **FIFA**-Ausgabe konzentriert, fanden sich damals **Tony Hawk's Pro Skater 3** und **NHL 2003** in der Liste.





Anstoß 4 vom Platz gestellt

Ursprünglich sollte an dieser Stelle der Test von Ascarons heiß erwarteten Fußballmanager Anstoß 4 beginnen. Doch unsere Testversion war aufgrund unzähliger Fehler beinahe unspielbar.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Macht unsere Fußballmanager nicht kaputt!

In diesen Tagen jährt sich ein Ereignis, das 1997 Deutschlands Spiele-Fans aufrüttelte: Die Käufer des Bundesliga Manager 97 staunten nicht schlecht, als eine blanke CD ohne Aufdruck in den Packungen lag. Darauf: Bugs, Bugs, Bugs. Seinerzeit wollte Software 2000 den Käufern weismachen, dass versehentlich ein „falsches Master" ans Presswerk geschickt wurde. Gemerkt hätte man den Fehler angeblich erst, als das Spiel schon im Handel war. Selbst fünf Tage nach Verkaufsstart gab sich die Hotline arglos: „Abstürze (...) sind uns nicht bekannt. Das Programm selbst läuft fehlerfrei." Anstatt einfach die falsche CD durch die richtige zu ersetzen, musste interessanterweise mehrfach nachgepatcht werden. Von dieser Aktion hat sich Software 2000 nie mehr erholt, der gute Ruf war futsch. 2002 im November, drei Redakteure testen Anstoß 4, frisch aus dem Presswerk. Der 3D-Modus funktioniert

Anstoß an Anstoß

Ein Fall für den DVD-Schredder

Der Fall „**Bundesliga Manager 97**" war Journalisten und Spielern noch allzu gut in Erinnerung: Wenige Jahre zuvor war eine faktisch unspielbare Version dieses Fußballmanagers in den Handel gelangt – ein tragisches Versehen, angeblich. Doch anstatt die Spiel-CDs einfach auszutauschen, wurde fleißig nachgepatcht. Davon hat sich Hersteller Software 2000 nicht mehr erholt. Im November 2002 wiederholte sich die Geschichte bei Ascaron: Der 3D-Modus von **Anstoß 4** funktioniert nicht, dazu gibt's Abstürze und Fehlermeldungen en masse. Die seitenlangen Bug-Reports der PC-Games-Tester lassen die Alarmglocken bei Ascaron schrillen. Die Produktion wird gestoppt, 100.000 fertig produzierte DVDs wandern in den Schredder. Doch die „neue" Version weist ähnliche Probleme auf; die finanziellen Probleme von Ascaron plus die kurze Entwicklungszeit forderten offenbar ihren Tribut. PC Games riet in der Ausgabe 1/2003 dringend vom Kauf des Spiels ab. **Anstoß**-Erfinder Gerald Köhler war übrigens zwei Jahre zuvor zum Konkurrenten Electronic Arts gewechselt und baute dort das Studio auf, das noch heute für die **EA Sports Fußball Manager**-Serie zuständig ist.

ICHT TRÄUMEN. SPIELEN!

◀ Mit einem verträumten Lothar Matthäus warb EA Sports für den **Anstoß** 4-Konkurrenten **Fußball Manager 2003**.

Spellforce

Erster Blick aufs neue Spiel vom Siedler-Erfinder

Fünf Jahre waren seit **Die Siedler 3** vergangen – und viele Aufbauspielfans waren gespannt, was **Siedler**-Erfinder Volker Wertich denn Feines austüfteln würde. Die Antwort gab es in PC Games 1/2003: Das Fantasy-Spiel **Spellforce** von Wertichs Studio Phenomic war ein „Rollenstrategiespiel", eine Art Mix aus **Warcraft 3** und **Dungeon Siege**. Es gab einen Avatar, Talentbäume, Zaubersprüche und Quests, aber eben auch Siedlungen, in denen man wehrhafte Elfen, Trolle oder Zwerge ausbildete. Dafür waren widerum Holz, Erze und Steine erforderlich, die man in Wäldern und Bergwerken abbaute. In Szene gesetzt wurde **Spellforce** von einer Grafik-Engine, die ursprünglich für die U-Boot-Actionsimulation **Aquanox 2** entwickelt wurde. 2006 wurde Phenomic von Electronic Arts gekauft; zuletzt entwickelte Phenomic Browserspiele wie **Lord of Ultima** und **Command & Conquer: Tiberium Alliances**.



Vorschau | Aufbau-Strategie

Spellforce

Volker Wertich kann auch anders: Nach Siedler 1 und 3 folgt ein prachtvoller Crossover aus Warcraft 3 und Dungeon Siege. Und die Engine? Die ist von Aquanox 2. Wirklich!

Der Avatar bleibt nicht lange Single: Mit fünf Helden zieht er in die Schlacht.

Diese streng subjektive Top 10 listete die zehn einflussreichsten Spieldesigner und Studios auf. Bis auf Roberta und Ken Williams sind alle Legenden bis zum heutigen Tage aktiv, von Peter Molyneux bis Warren Spector. Das gilt nicht zuletzt für den **Monkey Island**-Schöpfer Ron Gilbert, der in der aktuellen Ausgabe sein neues Projekt **The Cave** vorstellt.

Die zehn besten Spieledesigner und Spielefirmen aller Zeiten

1 PETER MOLYNEUX
Über Black & White kann man geteilter Meinung sein. Sicher ist aber, dass kein anderer Spieledesigner so voller frischer Ideen steckt wie Peter Molyneux – und sich auch immer wieder traut, sie umzusetzen.

2 LUCASARTS

Mit mittelmäßigen Action-Abenteuern droht George Lucas' Softwareschmiede ihren legendären Ruf wieder zu verspielen. Vor wenigen Jahren noch glänzte LucasArts im Adventure-Sektor mit unsterblichen Klassikern.

3 JOHN CARMACK

Zugegeben: Die Schieß-Orgien aus dem Hause id Software waren bislang weder spielerisch besonders gehaltvoll noch sehr innovativ. Aber Johns Grafikkünste lassen uns jedes Mal aufs Neue mit offenem Mund zurück.

4 BLIZZARD

Als eine der ganz, ganz wenigen Industriegrößen kann Blizzard von sich behaupten, noch kein schlechtes Spiel gemacht zu haben. Spätestens seit **Warcraft 2** sind die Programme der Echtzeit-Experten bis ins kleinste Detail durchdacht.

5 SID MEIER

Bevor er in der Fortsetzung der **Civilization**-Reihe – für viele das beste Spiel aller Zeiten – seine Lebensaufgabe fand, schuf Sid Meier bei Microprose Klassiker wie **Pirates**, **Silent Service** und **Railroad Tycoon**.

6 RICHARD GARRIOTT

Nach dem neunten Teil seiner weltberühmten Rollenspielreihe **Ultima** ist es leider etwas still geworden um „Lord British". Derzeit widmet sich Richard Garriott dem Online-Rollenspiel **Lineage** und bastelt weiter an seinem **Project X**.

7 WARREN SPECTOR

Zusammen mit Peter Molyneux gehört Warren Spector zu den wohl einflussreichsten PC-Spieledesignern. Ohne Spector kein **Dark Project** und kein **Deus Ex** (in PC Games 10/02 zum besten PC-Spiel der letzten zehn Jahre gewählt).

8 ROBERTA UND KEN WILLIAMS


Mit Sierra haben Roberta und Ken Williams nicht nur einen der größten Publisher für Unterhaltungssoftware aufgebaut, sondern auch höchstpersönlich eine Reihe wunderbarer Adventure-Oldies wie **King's Quest** geschaffen.

9 MAXIS

Sim Ant, **Sim Farm**, **Sim Life**, **Sim Health** ... Die Spiele der **Sim**-Serie reichen von genial bis abstrus. Die größten Erfolge feierte Maxis mit der **Sim City**-Trilogie (bald kommt Teil 4) und natürlich **The Sims**, dem meistverkauften Spiel überhaupt.

10 RON GILBERT

Als Erfinder des Adventure-Systems Scumm hat Gilbert großen Anteil an den Erfolgen seines Ex-Arbeitgebers LucasArts. Seither hat Gilbert an unzähligen Projekten mitgewirkt, darunter **Total Annihilation**.

Maniac Mansion



Heute umständlich, 1987 schlicht genial: Mit den Aktionsverben am unteren Bildschirmrand ließen sich simple Kommandos zurechtklicken – viel praktischer als alles von Hand einzutippen!

Von: Felix Schütz

25 Jahre alt und immer noch verdammt kultig: Mit Maniac Mansion läutete Lucas Arts ein neues Adventure-Zeitalter ein.

Wer Adventures mag, der himmelt ihn vermutlich ein bisschen an: Ron Gilbert gilt als Entwicklerlegende, vor allem dank seiner beiden kultigen **Monkey Island**-Spiele. Gilberts erster Meilenstein gelang ihm aber schon 1987, nämlich mit **Maniac Mansion**. Das so kleine wie feine Adventure aus dem Hause Lucas Arts feiert dieses Jahr also seinen 25. Geburtstag!

Das Haus der Verrückten

Maniac Mansion (frei übersetzt: Irrenhaus) trägt seinen Namen mit Recht, denn die Grundidee ist schön behämmert. Man erforscht darin das Anwesen der Familie Edison, wo sich 20 Jahre zuvor Schauriges ereignet hat: Nachdem ein mysteriöser Meteorit in der Nähe des Hauses einschlug, wurde die Sippe im Laufe der Jahre zunehmend böse. Angeführt vom Wissenschaftler Dr. Fred entführen die Edisons schließlich ein Mädel namens Sandy. Ihr Freund Dave eilt natürlich prompt zu Rettung!

Innovative Ideen, fiese Sackgassen

Originell: Zu Beginn wählt man zwei Begleiter für Dave aus, denn das Spiel lässt sich nur mit einem dreiköpfigen Team bestreiten. Die meisten Figuren haben Besonderheiten, die beim Rätseln zum Tragen kommen – der Musiker Syd kann etwa Instrumente bedienen, während Schlauberger Bernhard bestimmte Gegenstände repariert. Je nach Team-Zusammenstellung und Entscheidungen ändert sich der Spielverlauf ein wenig – bis hin zu mehreren Endsequenzen.

Richtig fies und aus heutiger Sicht undenkbar: In **Maniac Mansion** starben Charaktere nicht nur, sondern gerieten auch in Sackgassen! Wenn einer der Helden beispielsweise von Schwester Edna Edison in der Küche erwischt wird, landet dieser Charakter in einer Kerkerzelle. Auch andere Edisons treiben sich von Zeit zu Zeit im Haus herum und können die Spieler einfangen oder abmurksen – das Spiel fühlt sich dadurch dynamischer und bedrohlicher an als typische Adventures, ist aber manchmal auch richtig unfair: Im schlimmsten Fall konnte man sich das Spiel so vermasseln, dass keine Chance mehr bestand, es zu einem Ende zu bringen – da ist es doppelt gemein, dass der Spieler darauf nicht mal einen Hinweis erhält.



Zu Beginn wählt man zwei aus insgesamt sechs Begleitern für Dave aus. Je nach Spielfigur lassen sich manche Rätsel ein wenig anders lösen.

Wird einer der Helden von den Edisons geschnappt, wandert er meist direkt in den Kerker – nur eine von vielen Möglichkeiten, in einer Sackgasse zu landen.

„Adventures haben einen besonderen Platz in meinem Herzen.“

PC Games: Ron, ehrlich: Aus heutiger Sicht ist **Maniac Mansion** ein ziemlich sperriges Ding. Man kann sich den Fortschritt verbauen und sogar sterben. Pfui!
Gilbert: „Ja, stimmt, aus dem Grund wollte ich auch keine Sterbe-Mechanik mehr in **Monkey Island** haben. Bei **Maniac Mansion** hatte ich diesen Gedanken aber noch gar nicht richtig erfasst. Ich glaube, **Maniac Mansion** war sogar ein besonders übler Fall, weil du es


Ron Gilbert (rechts) ist der Erfinder von **Maniac Mansion**, **Monkey Island**, **Deathspank** und **The Cave**.

oft gar nicht erfahren hast, dass du in einer Sackgasse steckst. Wenn du zum Beispiel das Paket für Weird Ed nicht holst, bist du echt angeschmiert. Trotzdem haben wir dich weiterspielen lassen. (lacht) Na ja, es war eben mein erstes Adventure. Da lernt man noch.“
PC Games (Felix Schütz): Ich habe **Maniac Mansion** nie durchgespielt. Mir war’s einfach zu frustrierend.
Gilbert: (leise) „… danke.“
PC Games: Schwamm drüber! Adventures sind in Deutschland sehr beliebt. Hast du eine Idee, warum?
Gilbert: „Keinen Schimmer. Adventures sind in Europa generell erfolgreicher, besonders aber hier bei euch. In Deutschland haben wir damals mehr Exemplare von **Monkey Island** verkauft als in den USA! Ich wüsste zu gerne, woran das liegt, damit ich das Wissen auch bei uns zu Hause anwenden könnte.“
PC Games: Dein neues Spiel **The Cave** ist kein traditionelles Adventure mehr. Hast du damit abgeschlossen?
Gilbert: „Nö, ich würde sehr gerne wieder ein klassisches Point&Click-Adventure machen! [...] Diese Spiele haben einen besonderen Platz in meinem Herzen. Würde ich zum Beispiel wieder ein **Monkey Island** machen können, wäre das sicher ein traditionelles Point&Click-Spiel. Doch leider habe ich nicht mehr die Rechte an der Marke. Man würde mich verklagen.“
PC Games: Warst du unzufrieden, wie **Monkey Island** nach dem zweiten Teil ohne dich weitergeführt wurde?
Gilbert: „Ich mochte den dritten Teil **Curse of Monkey Island**, ich finde, da haben sie [Lucas Arts] viel Gutes gemacht. Mit Teil 4 war ich aber nicht glücklich, dieses halbgare 3D passt für mich einfach nicht zu **Monkey Island**. Wenn ich einen eigenen dritten Teil machen könnte, wäre der darum wohl eher so was wie ein Retro-Spiel, so wie ich es damals [Anfang der 90er] gemacht hätte, ohne moderne Grafikeffekte und so ein Zeug. Als würde man in einem Schrank wühlen und eine uralte Diskette finden und sagen ‚Oh, schau mal, da ist ja das **Monkey 3** von Ron, lass uns das mal einlegen!‘.“
PC Games: Hätte dein **Monkey Island 3** denn an den umstrittenen Schluss vom zweiten Teil angeknüpft?
Gilbert: „Nun, es hätte wohl nicht in diesem Freizeitpark mit Guybrush und LeChuck als Kinder angefangen. Aber ich hätte das Ende vom zweiten Teil schon aufgegriffen und erklärt, ja. Ich weiß nicht, ob ich das heute noch so machen würde. Ich denke eigentlich nicht mehr so sehr darüber nach, wie ich ein neues **Monkey Island** machen würde, denn das würde mich wohl nur deprimieren. Aber ich werde echt häufig auf das Ende von **Monkey Island 2** angesprochen – viele lieben es, viele hassen es. Und ich glaube, das ist etwas Gutes – ich habe damit offenbar einen Nerv getroffen.“

TIPP: Das komplette englische Interview gibt’s in unserem Podcast 177 zum Anhören! Sie finden die Folge auf www.pcgames.de unter dem Reiter Specials > Podcasts.

Geschmeidiger dank SCUMM

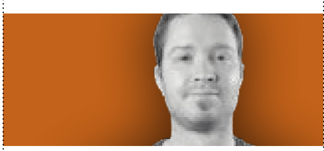
Maniac Mansion ist zwar nicht das erste mausgesteuerte Adventure, doch zweifellos das eleganteste seiner Zeit. Mitte der 80er war es in Abenteuerspielen nämlich üblich, Kommandos per Hand einzutippen. Arg umständlich! Extra für **Maniac Mansion** entwickelten Gilbert und sein Team daher SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). Dank dieser cleveren Skriptsprache gab es keine altmodische Eingabezeile mehr, stattdessen klickte man einfach vorgefertigte Aktionsverben am Bildschirmrand an, um so simple Sätze zu bilden: „Gehe zu Haus“, „Öffne Tür“, „Nimm Kettensäge“ – die Spielfiguren führten das Befohlene aus, alles bequem per Maus bedienbar. Schlau! Lucas Arts entwickelte die SCUMM-Engine in den Jahren danach weiter, sodass sie unter anderem in **Zak Mckracken**, **Monkey Island**, **Fate of Atlantis** oder **Sam & Max** zum Einsatz kam. Und natürlich zog die Konkurrenz nach: Anfang der 90er-Jahre gab es kaum noch Adventures, in denen man Kommandos eintippen musste. Point&Click-Abenteuern, wie wir sie heute kennen, hatte **Maniac Mansion** damit zum Durchbruch verholfen.

Gilbert und kein Ende

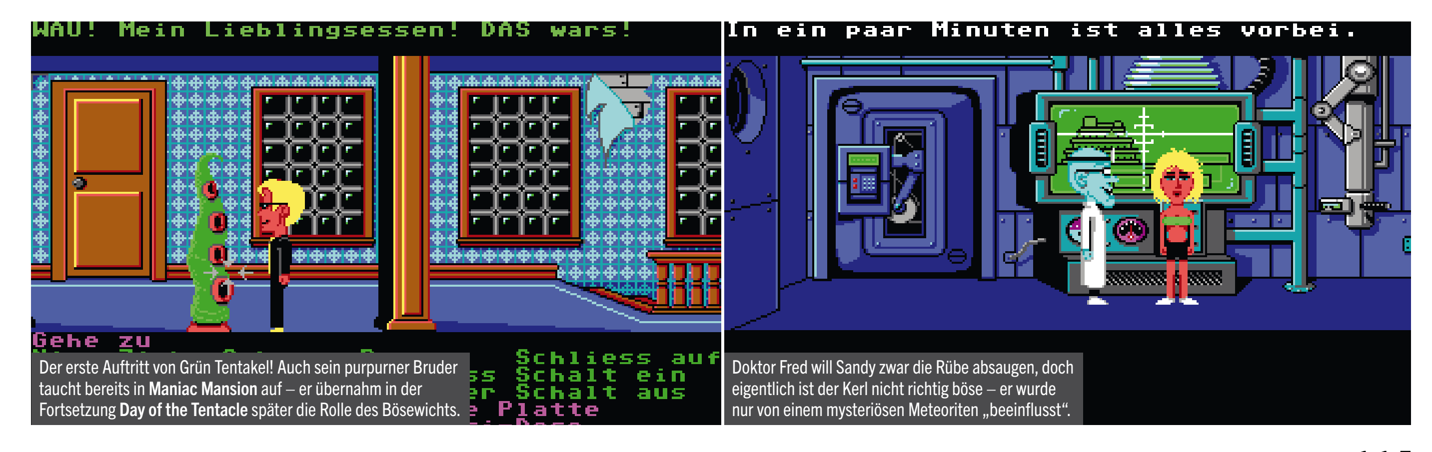
Nachdem sich **Maniac Mansion** auf dem C64 zum Kult-Spiel entwickelte, wurde es für weitere Plattformen wie MS-DOS umgesetzt. 1993 folgte die brillante Fortsetzung **Day of The Tentacle**, allerdings nicht mehr aus der Feder von Ron Gilbert. Der verließ Lucas Arts nämlich ein Jahr zuvor und gründete danach Firmen wie Humongous Entertainment, das Spiele für Kinder entwickelte. Ende der 90er wurde es still um Ron Gilbert, bis er sich 2010 mit dem Action-RPG **Deathspank** zurückmeldete, das er bei Hothead Games entwickeln ließ. Dort brach er seine Zelte allerdings schon vor Release des Spiels ab. Gilberts neues Projekt **The Cave** (Vorschau auf Seite 50) wird derzeit bei Double Fine umgesetzt.

Auch heute noch erinnert sich Gilbert oft und gerne an seine Pionierarbeit **Maniac Mansion**, die ihm seine Karriere geebnet und das Adventure-Genre nachhaltig geprägt hat. Darum sagen auch wir Danke und wünschen dir, liebes **Maniac Mansion**, einen schönen 25. Geburtstag. ❑

FELIX ERINNERT SICH:



Ich kann’s keinem verübeln, der **Maniac Mansion** nach einer Weile in die Ecke pfeffert: Es ist ein sperriges Adventure und manchmal richtig fies. Aber es ist auch ein genialer Wegbereiter, ohne den es die späteren Lucas-Arts-Klassiker von Guybrush bis Indy nie gegeben hätte – dafür Hut ab, Mister Gilbert! Was mich erstaunt: Obwohl viele Adventures des letzten Vierteljahrhunderts klar von **Maniac Mansion** beeinflusst sind, konnten sich einige seiner spannendsten Eigenheiten – wählbare Charaktere, mehrere Endsequenzen, dynamische Ereignisse – nicht durchsetzen. Vielleicht wäre es Zeit, diese Ideen neu aufleben zu lassen?



Der erste Auftritt von Grün Tentakel! Auch sein purpurner Bruder taucht bereits in **Maniac Mansion** auf – er übernahm in der Fortsetzung **Day of the Tentacle** später die Rolle des Bösewichts.

Doktor Fred will Sandy zwar die Rübe absaugen, doch eigentlich ist der Kerl nicht richtig böse – er wurde nur von einem mysteriösen Meteoriten „beeinflusst“.

GIGABYTE AIVIA OSMIUM

TEST: TOP-TASTATUR FÜR SPIELER

Die mechanische Tastatur bietet neben einem USB-3.0-Port eine Beleuchtung, Multimedia-Tasten, einen internen Speicher, eine Profilverwaltung und eine Makrofunktion. Letztendlich ist es jedoch die Art und Weise, wie Gigabyte die verschiedenen Ausstattungselemente realisiert, die die Aivia Osmium zur derzeit besten mechanischen Tastatur macht: Das Regeln der Beleuchtungsintensität sowie der Lautstärke inklusive Ab-/Stummschaltung erfolgt nicht per zweifach belegten F-Tasten oder per Tasten im Zehnerblock, sondern mit je einem Scrollrad, das sich an einer Art Anbau an der linken Hinterseite des Gehäuses befindet. Dass Gigabyte hier auch fünf separate (!) Makrotasten unterbringt und diese nicht links neben dem Haupttastenfeld positioniert, wo sie ungewollt anstelle der STRG- oder Umschalttaste ausgelöst werden, ist ebenfalls sehr vorteilhaft. Dazu kommen eine Höhenverstellung, die verschiedene Neigungswinkel ermöglicht, sowie eine ausreichend groß dimensionierte Handballenablage – beides garantiert eine optimale Ergonomie.

Dass Gigabyte die Aivia Osmium nur mit Cherry-MX-Red-Schaltern anbietet, ist schade. Denn sie eignet sich dank ihrer sehr guten Ergonomie und funktionalen Ausstattung auch optimal als Schreibgerät. Der mit 45 Gramm geringe Aktivierungsdruck der roten Cherrys wird jedoch nicht von jedem Vieltipper bevorzugt.

Info: www.gigabyte.de



FUNC SURFACE 1030 XL

GAMING-MAUSPAD PROBE GESPIELT

Das Func-1030-Remake ist in L (35 Euro) und XL (40 Euro) erhältlich. Dabei bietet die 360 x 280 mm große XL-Variante viel Platz auch für Low-Sense-Spieler. Die abgeschrägte Kante an der Rahmenunterseite, an der das Handgelenk nicht schrappt, sowie die geringe Bauhöhe von 4 mm sorgen für eine sehr gute Ergonomie. Die Nutzfläche, die in den rutschfesten Rahmen gelegt wird, besitzt eine fast glatte Vorder- sowie eine rauere Rückseite. Je nach Körnung variieren dann auch die Start- und Reibwiderstände von gering bis sehr gering, ohne dass es bei mit sehr hohen Dpi-Raten arbeitenden Mäusen zu Abtastproblemen kommt.

Info: www.func.net




Daniel Möllendorf

„Lieber Touch statt Tastatur? Nicht immer, aber immer öfter."

Was haben **Baldur's Gate** und **Grand Theft Auto: Vice City** gemeinsam? Klar, inhaltlich nur wenig. Aber beide Titel sind sehr erfolgreiche PC-Spiele, die im vergangenen Monat für Smartphones und Tablets umgesetzt wurden. Die beiden letzgenannten kleinen Tausendsassas haben sich mittlerweile zu hervorragenden mobilen Spielekonsolen entwickelt: Das Angebot ist riesig und die Preise meist erfreulich gering. So kostet die Enhanced Edition von **Baldur's Gate** auf dem iPad rund neun Euro; für die PC-Version müssen Sie hingegen rund 15 Euro zahlen – wohlgemerkt für mehr als 100 Stunden tolle Rollenspielunterhaltung. Zudem reihen sich die beiden Spiele in eine erfolgreiche Tradition ein, denn bereits **Grand Theft Auto 3** sowie **Max Payne** wurden für Smartphones und Tablets umgesetzt. Ich freue mich über diesen Trend, denn auf den kleinen Displays mit dennoch hoher Auflösung sehen alte PC-Klassiker ordentlich aus und man übersieht schon mal die eine oder andere schlichte Textur. Zudem eignen sich manche Spiele (wie eben **Baldur's Gate**) oder Indie-Spiele mit Pixelcharme, die hauptsächlich auf Maus-Steuerung setzen, gut für die Touch-Bedienung und lassen sich so bequem auf dem Sofa oder unterwegs spielen. Doch ich hoffe, die bisherigen Portierungen von PC-Klassikern sind erst der Anfang. Großartig wäre ein gut umgesetztes **XCOM** und wo bleiben die Mobile-Versionen von **Anno**? Auch **FTL: Faster than Light** würde ich lieber auf einem kleinen Touchdisplay spielen als auf einem großen PC-Monitor. Für optisch beeindruckende Toptitel wie **Crysis 3** und **Star Citizen** oder umfangreiche Online-Rollenspiele ist hingegen natürlich ein PC Pflicht.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

NEUE TOP-CPU VON INTEL

Das neue Flaggschiff für den Sockel 2011 bietet sechs Kerne. Gegenüber dem Core i7-3960X legt der 3970X gerade einmal 200 MHz Basis- und nur 100 MHz maximalen Turbo-Takt obendrauf. Die höhere Taktfrequenz geht mit einem nominell höheren Stromhunger sowie einer gestiegenen Abwärme einher. Dementsprechend beträgt die Verlustleistung des Core i7-3970X nun 150 statt 130 Watt. Mit 920 Euro ist der i7-3970X nur rund 50 Euro teurer als der i7-3960X. Für die meisten Spieler ist natürlich der günstige Vierkerner Core i5-3470 (170 Euro) sinnvoller.

Info: www.intel.de

LEISES GAMING-GEHÄUSE

Dank effizienter Dämmung sorgt das Midi-Gehäuse Define R4 für eine niedrige Lautstärke beim Spielen. In der PCGH-Version für 120 Euro wurde die schlicht-elegante Optik weiter angepasst. So sind unter anderem die Lüftergitter verschwunden.

Info: pcgh.de/go/r4

COUCHMASTER

Gemütlich vom Sofa aus am TV zocken können nur Konsolenspieler? Dank Couchmaster geht das auch mit Maus und Tastatur sehr gut. Das ab 150 Euro verfügbare Set besteht aus stabilen Elementen inklusive einer Durchführung für (nicht zu breite) Kabel.

Info: www.nerdytec.com



Asus: Gaming-Notebook

Die Ausstattungsliste des Asus G75VX hört sich beeindruckend an: Unter anderem arbeitet das Notebook mit 17-Zoll-LCD, i7-3630QM, GTX 670MX und 256-GB-SSD. Doch was leistet es?

Von: Marco Albert



Produktname	G75VX-T4014H
Hersteller (Webseite)	Asus
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.800,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/852001
Ausstattung (20 %)	**1,60**
Arbeitsspeicher	2 x 4.096 MiByte DDR3-1600
Prozessor/Chipsatz	Intel Core i7-3630QM (2,4 GHz, 4 Kerne)/HM77
Grafikchip	GTX 670MX (601 MHz)
Grafikspeicher/Anbindung	3.072 MiByte GDDR5 (2.800 MHz)/192 Bit
Festplatte	SSD: Lite-On 256 GByte; HDD: 1.000 GByte Seagate/ Samsung
Optisches Laufwerk	Blu-ray-Brenner
LCD, Spiegelung	17,3 Zoll (1.920 x 1.080)
Akku/Gewicht inkl. Akku	74 Wattstunden/4,2 kg
Kommunikation	GBit-LAN, WLAN 802.11 b/g/n, Bluetooth, SD-Kartenleser, Webcam
Eigenschaften (20 %)	**1,36**
Zubehör/Software	Windows 8
Anschlüsse	4 x USB 3.0, HDMI, D-SUB, Thunderbolt, 7.1-Sound, SD-Kartenleser
Ergonomie	Fullsize-Tastatur mit sehr gutem Druckpunkt, präzises Touchpad
Haptik (Verarbeitung/Stabilität, Look & Feel)	Hochwertiges Kunststoffgehäuse
Leistung (60 %)	**2,14**
Cinebench 11.5 (64 Bit); x264 4.0	6,32 Punkte; 35,6 Fps
Crysis Warhead 720p (kein AA/AF; 4x MSAA/16:1 AF)	41,6 Fps; 32,7 Fps
Anno 1404 720p (kein AA/AF; 4x MSAA/16:1 AF)	39,0 Fps; 37,3 Fps
Akkulaufzeit 80 cd/m²; Crysis Warh. Loop Max. cd/m²	297 Min. (4:57 h); 77 Min. (1:17 h)
Lautheit 2D/Leichte Last/Crysis Warhead Loop	0,4/1,4/1,9 Sone
Datenträger: Lesen, Zugriff (HD Tach)	SSD: 291,8 MB/s; 0,1 ms HDD: 88,6 MB/s; 16,9 ms
LCD: Reaktionszeit; Inputlag; Regelbereich	9 (24) ms; 6 ms; 20 bis 200 cd/m²
LCD: Helligkeitsverteilung (Abweichungen), Interpolation	Max. 16 %, befriedigend (3,0)
Klangqualität Lautsprecher	Befriedigend (3,0)
FAZIT	+ Arbeitet leise + Gute Spiele-Performance − LCD-Helligkeit & Reaktionszeit **Wertung: 1,88**

Das Asus G75VX ist der direkte Nachfolger des G75VW, das wir in der Ausgabe 06/2012 als Top-Produkt ausgezeichnet haben. Die Messlatte für das neue G75VX hängt also entsprechend hoch. Im Testlabor muss das Asus G75VX nun zeigen, ob es als Gaming-Notebook für PC-Spieler infrage kommt.

GROSSZÜGIGE AUSSTATTUNG

Das 17-Zoll-Display des G75VX-Notebooks löst mit 1.920 x 1.080 Bildpunkten auf. Der Prozessor mit der Bezeichnung Core i7-3630QM taktet mit 2,4 bis 3,4 GHz (Turbo) und wird von 8 GiByte DDR3-Arbeitsspeicher unterstützt. Für schnelle System- und Anwendungsstarts soll eine SSD (Solid State Drive, flashbasierender Massenspeicher) mit 256 GByte Kapazität sorgen und als Datengrab dient eine 1.000-GByte-Festplatte. Zum ersten Mal ist die Nvidia Geforce GTX 670MX mit 3 GiByte GDDR5-Speicher im PC-Games-Testlabor. Die Grafikeinheit arbeitet mit einem Kepler GK106, der Vorgängerchip (670M) noch mit Fermi-Architektur (GF114). Der Geforce GTX 670MX stehen 960 Recheneinheiten zur Verfügung und sie arbeitet mit einem 192-Bit-RAM-Interface. Der Kern taktet mit 600 MHz, der GDDR5-RAM mit 2.800 MHz.

DIE LEISTUNG

Wir testen die Grafikleistung mit **Crysis: Warhead** (720p, kein AA/AF sowie 4x MSAA/16:1 AF): Das Asus G75VX erreicht 42 beziehungsweise 33 Fps und ist damit rund 16 Prozent schneller als ein Notebook mit Geforce GTX 670M (ohne X). Zur GTX 675M fehlen aber noch 7 und zur 680M sind etwa 17 Prozent Abstand. Die Prozessorgeschwindigkeit prüft PC Games mit Cinebench 11.5 (64 Bit), x264 4.0 und dem Spiel **Anno 1404** (720p, kein AA/AF sowie 4x MSAA/16:1 AF): Während die Werte der beiden Anwendungsbenchmarks sehr gut sind, leistet das Asus G75VX in **Anno 1404** etwas weniger als erwartet. Wir führen das auf Windows 8 zurück, da die Benchmarks älterer Notebooks noch mit Windows 7 durchgeführt wurden.

Die von Asus eingesetzte Lite-On-SSD arbeitet mit 291,8 MB/s Lesegeschwindigkeit zwar schnell, aber mit einer Samsung- oder OCZ-SSD wären unseren Erfahrungen nach bessere Werte möglich gewesen. Die 1-TByte-Festplatte funktioniert mit 88,6 MB/s und 16,9 ms Zugriffszeit akzeptabel.

Unsere neue Testmethode der Reaktionszeit ergibt 9 Millisekunden. Nach der alten Methode wären es 24 Millisekunden. Damit sind deutliche Schlieren bei schnellen Bewegungen beziehungsweise Bildänderungen sichtbar. Der gemessene Inputlag (Signallaufverzögerung) liegt bei nicht störenden 4 Millisekunden. 200 Candela pro Quadratmeter Leuchtkraft sind für ein 17-Zoll-Notebook zu gering und auch die Helligkeitsverteilung ist nur befriedigend.

Erfeulich ist die geringe Lautheit des Asus G75VX: Im Leerlauf ist es mit 0,4 Sone kaum hörbar und unter Last ist das Notebook mit 1,9 Sone im Vergleich zur Konkurrenz deutlich leiser. Die Akkulaufzeit liegt bei rund fünf Stunden (leichte Last) beziehungsweise 77 Minuten (3D-Spiel) – gute Werte für ein so leistungsfähiges Notebook. Etwas enttäuscht sind wir von den Lautsprechern, denn trotz Subwoofer klingt das Notebook blechern. ❏

FAZIT

Test Asus G75VX

Das neue Gaming-Notebook von Asus hinterlässt einen guten Gesamteindruck und ist für Spieler empfehlenswert. Zudem arbeitet das G75VX leise. Die Schwächen des Displays sind verschmerzbar, für rund 200 Euro mehr gibt es das G75VX auch mit 120-Hz-Display. Diese LCDs bieten erfahrungsgemäß bessere Reaktionszeiten.

10 gute Gründe jetzt Ihren PC aufzurüsten!

Von: Carsten Spille/ Johannes Goltz

Die Hardware im Spiele-Rechner sollte gut aufeinander abgestimmt sein. Wir zeigen, warum sich für viele PCs jetzt das Aufrüsten lohnt!

Der große Vorteil eines PCs, ihn individuell an die eigenen Bedürfnisse anpassen und bei Bedarf aufrüsten zu können, ist die Basis dieses Artikels. Wir zeigen Ihnen, an welchen Stellen sich das Aufrüsten besonders lohnt: Sei es, um Ihrem Rechner eine höhere Spieleleistung zu entlocken, die Lautstärke oder die Ladezeiten zu verringern, neue DX11-Optikfeatures zu nutzen oder gar, falls Sie noch Windows XP verwenden, um neue Spiele wie **Call of Duty: Black Ops 2** oder **Assassin's Creed 3** überhaupt spielen zu können – spätestens jetzt beginnt sich der Trend weg von XP bei großen, sogenannten Triple-A-Titeln durchzusetzen.

Wir nennen Ihnen 10 Gründe, Ihren PC jetzt aufzurüsten, und liefern Ihnen durch Empfehlungen und Preistipps der Redaktion auch Hilfestellung bei der argumentativen Durchsetzung Ihrer (Weihnachts-)Wünsche gegenüber den häuslichen Finanzvorständen.

10 GUTE GRÜNDE

Aufrüstgrund Nummer 1 ist in der Regel eine nicht mehr ausreichende Leistung des PCs – meist in Spielen. Fällt die Bildrate in hitzigen Gefechten unter einen gewissen Wert – hier werden je nach Spiel oft 30 bis 45 Fps genannt –, leidet nicht nur der optische Eindruck, sondern auch die Zielgenauigkeit. Doch auch weniger actionreiche Titel wie Rollen- oder Strategiespiele profitieren von hohen Fps. Gerade die zuletzt genannten Genres nämlich werden oft stundenlang am Stück gespielt – Auge und Hirn danken einen flüssigeren Bildaufbau mit geringeren Ermüdungserscheinungen. Aber auch Video- oder komplexe Fotoaufgaben können schwächere PCs oder solche mit wenig Arbeitsspeicher an ihre Grenzen treiben.

Moderne Schnittstellen wie USB 3.0 helfen, auch größere Datenmengen auf und vom PC zu bewegen. In manchen Fällen ist der PC aber auch einfach nur zu laut, um dem Anwender ein konzentriertes Arbeiten zu ermöglichen, oder die Ladezeiten in Spielen fallen so lang aus, dass Sie beispielsweise bei Online-Shootern regelmäßig als Letzter auf der Spielkarte erscheinen. Auch hier hilft das gezielte Aufrüsten, nämlich des Massenspeichers.



Catacombs 3D debütierte mit wechselnden Wandtexturen. Viele Spieler rüsteten dafür ihren PC auf.

Grund 1: Grafikkarten – mehr Leistung, mehr Spaß

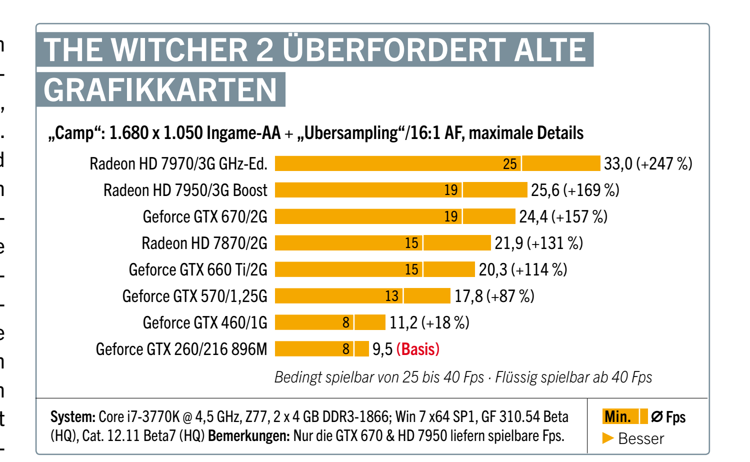
Eine tolle, realitätsnahe Grafikdarstellung hilft ungemein, tief in Spielewelten einzutauchen – das weiß jeder. Ebenso gilt jedoch, dass der Spielspaß nicht allein an der Grafikqualität festgemacht werden kann. Bekannte Belege für diese These sind neben **Tetris** die unzähligen Casual- und Browsergames der letzten Jahre. Doch wenn Sie bereit sind, für „den Luxus" Grafikqualität ein wenig zu investieren, bietet das durchaus auch handfeste Vorteile abseits des reinen Protzfaktors.

GRAFIKKARTE AUFRÜSTEN? JA!

Im Gegensatz zu Prozessorleistung lässt sich Grafik-Performance fast immer sinnvoll nutzen. Alle Detailregler auf Anschlag zu stellen, ist da die naheliegendste Möglichkeit. Immerhin ist in den Einträgen des Grafik-Optionsmenüs meist auch das wichtige Anti-Aliasing enthalten – ob nun per Super- beziehungsweise Multisample-Berechnung oder weniger erstrebenswertes Vollbild-Postprocessing (oft können Sie auch im Control-Panel der Grafikkarte selbst nachhelfen!). Flimmerfreie Kanten sorgen für ein ruhigeres Bild, das die Augen weniger anstrengt und Ihnen auch hilft, Gegner sicherer zu lokalisieren. Das kostet oft Speicherplatz und Rechenleistung – beides haben ältere Grafikkarten nicht im Überfluss. Setzen Sie noch eine Karte der DX10- oder ein Mittelklasse-Modell der ersten DX11-Generation ein, müssen Sie oft auf solche Verbesserungen verzichten. Zudem reicht die Leistung alter Karten meist nicht, um das Vsync-Limit von 60 Fps zu halten, was prinzipbedingt oft in Bildraten von 30 oder in Extremfällen noch weniger Fps resultiert, wenn die vertikale Synchronisation aktiv ist.

Viele Spiele setzen bereits, wie zuletzt **Assassin's Creed 3**, auf Tessellation zur Anhebung des Detailgrades – diese Technik beherrschen nur DX11-kompatible Karten; exklusiv auf Nvidias Kepler-basierten Geforce-600-Modellen ist TXAA – welches vom Spiel wie bei **The Secret World**, **CoD: Black Ops 2** und **Assassin's Creed 3** unterstützt werden muss.

THE WITCHER 2 ÜBERFORDERT ALTE GRAFIKKARTEN



System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 GB DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, GF 310.54 Beta (HQ), Cat. 12.11 Beta7 (HQ) **Bemerkungen:** Nur die GTX 670 & HD 7950 liefern spielbare Fps.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

AUFRÜSTTIPP: GRAFIKKARTEN

ab € 265,-

VTX3D Radeon HD 7950 X-Edition

Entgegen unserer regelmäßigen Preis-Leistungs-Tipps in Marktübersichten haben wir uns im Sinne von Nutzern, die nicht jedes Jahr aufrüsten, hier für eine höherklassige Karte entschieden. Mit 3 Gigabyte Grafikspeicher, auch unter Last maximal 2,0 Sone Kühlerlautstärke und sparsamen 142 Watt Leistungsaufnahme in 3D-Spielen bietet die Karte ein gutes Rundum-Paket.

Grund 2: Multiplayer-Spiele brauchen Prozessor-Power

Als aufmerksamer Leser des Hardware-Teils der PC Games wird Ihnen die Überschrift vielleicht bekannt vorkommen. Denn auch wenn im Normalfall die Grafikkarte für flüssige Spieldarstellung entscheidend ist, wird besonders im Mehrspielerbereich der Hauptprozessor schnell zum Flaschenhals. Damit Sie auch im Multiplayer-Part von **Battlefield 3** und **Diablo 3** sowie in **Hitman: Absolution** mithalten können, sollte Ihre CPU über mindestens vier Kerne und 3 Gigahertz Takt verfügen. Moderne Architekturen mit einer guten Pro-MHz-Leistung wie Intels Sandy oder Ivy Bridge haben dabei Vorteile.

PROZESSORLEISTUNG WIRD OFT UNTERSCHÄTZT

Skill ist zwar durch nichts zu ersetzen, lässt sich aber gerade im Mehrspielerbereich vortrefflich durch unpassende Hardware ausbremsen. Dann nämlich, wenn die Bildschirmdarstellung fluchtartig den flüssigen Bereich verlässt, sobald Feinde im Visier auftauchen, hilft auch noch so viel Erfahrung nichts, wenn Sie dank 20 oder weniger Fps das Fadenkreuz kaum nachführen können. Während die Spielgrafik meist heruntergeregelt werden kann, um solche Extremsituationen zu entschärfen, hilft beim Prozessor-Limit das Absenken der Auflösung oder der Verzicht auf Kantenglättung & Co. nicht: Schließlich muss die CPU neben der allgemeinen Spielmechanik auch Animationen verarbeiten, die Szene vorbereiten, eventuelle Physik- und Partikeleffekte berechnen, das Betriebssystem samt Hintergrundprozessen verwalten und das Ganze koordinieren.

DIE QUAL DER WAHL

Nachdem mit AMDs Vishera auch die letzte neue Architektur für dieses Jahr vorgestellt wurde, ist es an der Zeit, die Kaufentscheidung zu treffen. Fest steht: Für Spieler mit Multiplayer-Ambitionen ist alles unterhalb von vier Kernen sinnlos. Wenn auch die Anwendungsleistung eine große und der Stromverbrauch eine untergeordnete Rolle spielt und ein kompatibles AM3+-Mainboard vorhanden ist, kommen auch AMDs FX-8350 und FX-6300 in Betracht. Ist Ihnen hohe Single-Thread-Leistung für weniger optimierte Software sowie ein niedriger Stromverbrauch und damit geringerer Kühlungsaufwand wichtig, führt kaum ein Weg an unserem derzeitigen Preis-Leistungs-Tipp, dem Core i5-3570K, vorbei. Der Vierkerner mit 3,4 GHz Basis- und 3,8 GHz Turbotakt kommt bereits mit langsamem DDR3-1333 gut aus und bringt für Notfälle (für Spiele wenig geeignete) integrierte Grafik mit. Der Clou ist jedoch der offene Multiplikator für einfaches Übertakten. Stabile Takte oberhalb von 4,2 GHz sind eher die Regel als die Ausnahme, oft sind 4,5 GHz ohne ungesunde Spannungserhöhung über 1,3 Volt möglich – unser klarer Tipp für die kommende Spielesaison 2013.



Intels Core i5-3570K hat ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und ist gerade im Spielebereich besser als AMD-Prozessoren.

AUFRÜSTMATRIX PROZESSOREN: DAS BRINGT DER WECHSEL IN BF 3

	C2 Quad Q9550	Phenom II X6 1100T	AMD FX-8150	Core i5-3570K	Core i7-3930K
C2D E8600	82,8%	116,3%	145,1%	262,2%	342,5%
C2Q Q6600	34,0%	58,5%	79,6%	165,4%	224,2%
C2Q Q9550	0,0%	18,3%	34,0%	98,1%	142,0%
Ph. II X4 965 BE	-4,5%	13,0%	28,0%	89,2%	131,2%
Ph. II X6 1100T	-15,5%	0,0%	13,3%	67,5%	104,6%
AMD FX-8150	-25,4%	-11,7%	0,0%	47,8%	80,6%
Core i5-760	-30,3%	-17,5%	-6,5%	38,1%	68,7%
Core i5-2500K	-47,7%	-38,2%	-29,9%	3,6%	26,5%

Geforce GTX 680, Intel Z77/X79/X58/P55/P45, AMD 970, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 304.79 (HQ)

■ Über 50 Prozent ■ Plus 30-50 Prozent ■ Plus 0-30 Prozent ■ Leistungsverlust!

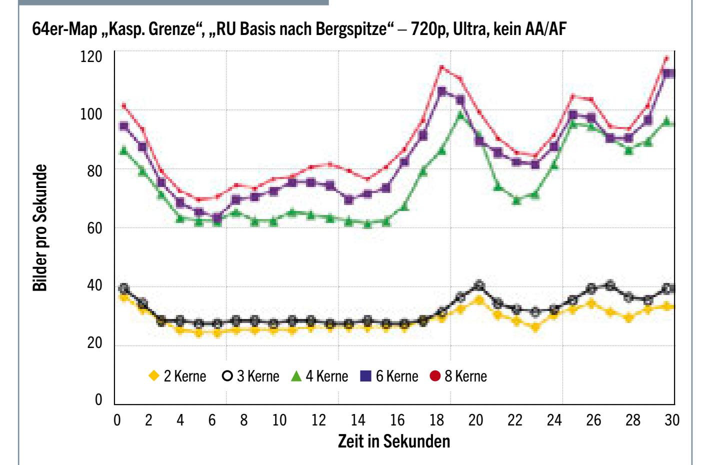
AUFRÜSTMATRIX PROZESSOREN: WECHSELVORTEIL IN DIABLO 3

	C2 Quad Q9550	Phenom II X4 965 BE	AMD FX-8120	AMD FX-4170	Core i5-3570K
A64 X2 5000+	85,4 %	147,6 %	151,2 %	209,8 %	264,4 %
C2Q Q6600	22,4 %	63,5 %	65,9 %	104,6 %	140,6 %
C2Q Q9550	0,0 %	33,5 %	35,5 %	67,1 %	96,5 %
Ph. II X6 1055T	-22,2 %	3,9 %	5,4 %	30,0 %	52,9 %
Ph. II X4 965 BE	-25,1 %	0,0 %	1,4 %	25,1 %	47,1 %
Core i3-3220	-36,9 %	-15,8 %	-14,6 %	5,4 %	23,9 %
AMD FX-4170	-40,2 %	-20,1 %	-18,9 %	0,0 %	17,6 %
Core i5-2500K	-43,3 %	-24,3 %	-23,2 %	-5,3 %	11,3 %

System: Geforce GTX 680, Intel Z77/X79/X58/P55/P45, AMD 970/790FX, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 306.23 (HQ)

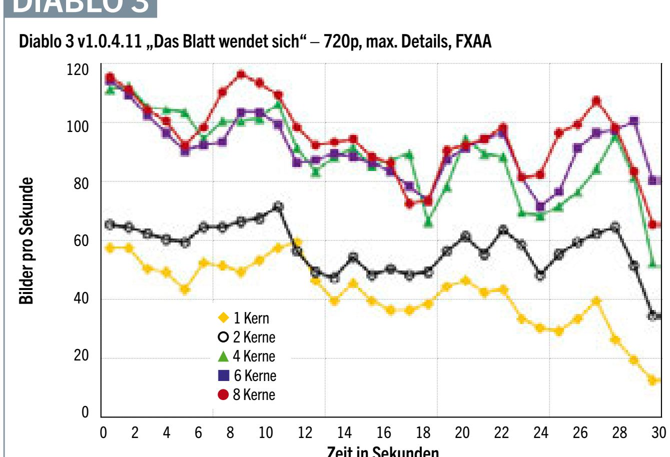
■ Über 50 Prozent ■ Plus 30–50 Prozent ■ Plus 0–30 Prozent ■ Leistungsverlust!

KERNSKALIERUNG IM MULTIPLAYER-PART VON BATTLEFIELD 3



System: Xeon E5-2678W (3,1 GHz), Geforce GTX 680, Intel X79, 8 Gigabyte DDR3, Turbo aus, SMT an; Win7 x64 SP1, Geforce 304.79 (HQ) **Bemerkungen:** Im Prozessor-Limit legt die Geforce erst ab vier Threads richtig los – der dritte Kern wird offenbar ignoriert. Erst ab vier Kernen sind auch auf großen Schlachtfeldern 60 Fps drin.

KERNSKALIERUNG IM ENDGAME VON DIABLO 3



System: FX-8120 @ 3,1 GHz (Turbo aus), GTX 680, AMD 970, 8 Gigabyte DDR3; Win7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, GF 306.23 (HQ) **Bemerkungen:** Zwar sind die Fps auch mit einem oder zwei Kernen hoch, doch für das in **Diablo 3** an die Spielphysik gekoppelte Vsync-Limit von 60 Fps reicht hier erst ein Vierkern-Prozessor.

Grund 3: Die flotte USB-3.0-Schnittstelle

Der USB-3.0-Standard ist schon seit Längerem offiziell eingeführt und mit der Zeit verbreiten sich immer mehr Geräte, die den neuen Standard unterstützen. Ältere Hauptplatinen bieten aber oft keinen internen USB-3.0-Header, sodass Sie die neuen Anschlüsse Ihres Gehäuses nicht nutzen können. Allerdings gibt es auch Möglichkeiten, interne PCI-Erweiterungskarten zu verwenden und damit einen Zusatzcontroller zu nutzen. Im Benchmark rechts finden Sie einen Leistungsvergleich verschiedener Controller.

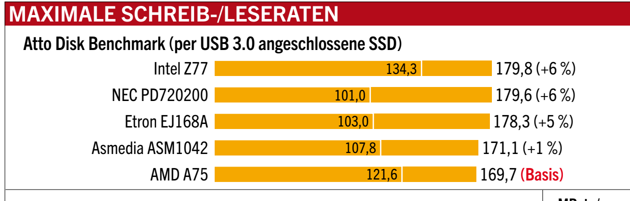
Die neuen USB-3.0-Geräte bieten durch die verbesserte Performance auch einen Geschwindigkeitsgewinn bei der Arbeit mit Software, die auf externen Laufwerken gespeichert ist. USB-3.0-Sticks eignen sich sogar auch für die Nutzung eines auf dem Gerät gespeicherten Rettungsbetriebssystems.

USB-3.0-ERWEITERUNGSKARTE

Bei den Erweiterungskarten mit USB-3.0-Controller gibt es verschiedene Modelle. Vor allem bei Exemplaren mit zwei bis vier Anschlüssen ist die Auswahl groß. Der Highpoint Rocket U 1144A bietet zum Beispiel die Möglichkeit, alle vier seiner Anschlüsse mit voller Bandbreite zu verorgen. Beim älteren USB-2.0-Standard gab es des Öfteren Probleme mit der Nutzung vieler Geräte an einem Port, da diese sich die Bandbreite teilen mussten. Inzwischen gibt es auch Karten, die einen internen USB-3.0-Header und Ports bieten. Damit ist es möglich, die USB-3.0-Front-Anschlüsse am Gehäuse einzusetzen, ohne dass die Platine einen internen Header bietet. Auch durchgeschleifte Kabel können angeschlossen werden. Hier ist zum Beispiel das Delock 89315 zu nennen.

HOHE DATENRATEN DANK NEUEN USB-3.0-STANDARDS

MAXIMALE SCHREIB-/LESERATEN



System: Intel Core-i5-2500K/AMD A6-3500, 8 Gigabyte DDR-1333, Nvidia Geforce GTX 460 **Bemerkungen:** Bei der SSD deckelt der SATA-USB-Brückenchip die Geschwindigkeit.

MByte/s Write Read ▶ Besser

DELOCK 89315



Bild: Delock

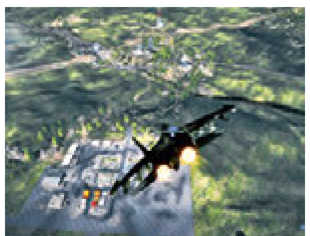
Die USB-3.0-Erweiterungskarte von Delock mit dem kryptischen Namen 89315 erlaubt es, dank eines Zusatz-Controllers weitere USB-3.0-Anschlüsse zu nutzen. Dabei werden zwei über die Steckplatzblende ausgegeben und zwei weitere können über den internen Header abgegriffen werden. Dadurch können Sie auch in einem Gehäuse Front-USB-3.0 nutzen, insofern es das unterstützt und das Motherboard keinen entsprechenden Header bietet. Das Gerät kostet derzeit etwa 20 Euro.

Grund 4: SSDs verleihen dem PC Flügel

AKTUELLE SSDS IM GESCHWINDIGKEITS-RAUSCH



Samsung SSD 830
Unser Langzeit-Tipp, die SSD 830, ist selbst mit 256 Gigabyte Speicherplatz für knapp über 150 Euro zu haben – ein sehr guter Preis für die 7 mm hohe SSD, die allerdings für den Notebook-Einsatz etwas zu stromdurstig ist.

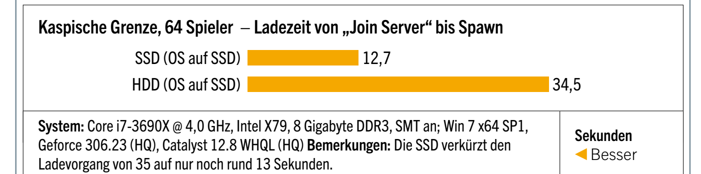


OCZ Vertex 4
Ist das Budget knapper, ist OCZs Vertex 4 mit 128 Gigabyte Kapazität eine gute und flotte Wahl. Alternativ bieten sich auch die Plextor M5 Pro, Intels SSD 520 oder die Samsung 830 mit 120 bis 128 GByte an.

SSD ALS SPIELE-TURBO

Laden Sie noch oder spielen Sie schon? Eine SSD kann zwar auch Nachladeruckler vermeiden, besonders spürbar ist aber die schnellere Ladezeit beim Einstieg ins Spiel oder beim Neuladen eines Speicherstandes.

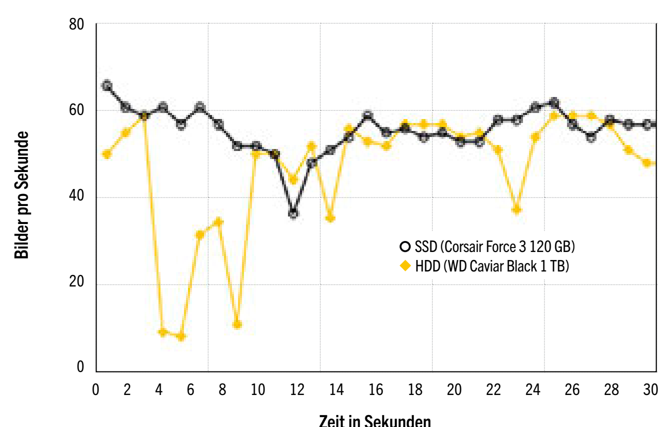
Installieren Sie zum Beispiel **Battlefield 3** auf der SSD, so lädt der Shooter im Vergleich zur Installation auf einer handelsüblichen HDD (1 Terabyte mit 7.200 U/min) die Karte „Kaspische Grenze" in nur einem Drittel der Zeit. Je älter die Festplatte ist, desto größer wird der Abstand. Auch andere Spiele wie **Dragon Age 2** oder **Skyrim** profitieren bei den Ladezeiten enorm von einer SSD.



System: Core i7-3690X @ 4,0 GHz, Intel X79, 8 Gigabyte DDR3, SMT an; Win 7 x64 SP1, Geforce 306.23 (HQ), Catalyst 12.8 WHQL (HQ) **Bemerkungen:** Die SSD verkürzt den Ladevorgang von 35 auf nur noch rund 13 Sekunden.

DIABLO 3: WENIGER RUCKLER DANK SSD





Bemerkungen: Diablo 3 lädt beim Betreten neuer Level-Abschnitte sowie beim Auftauchen neuer Mobs viele Daten nach, die WD-Festplatte gibt hier starke Zugriffsgeräusche von sich und die Darstellung ruckelt heftig – deutlicher, als es unser Benchmark darstellt. Auf der SSD installiert, zeigt **Diablo 3** ein viel flüssigeres Bild.

SSDs (Solid State Discs) werden in der Presse (unter anderem auch in unseren Hardware-Artikeln) oft als „PC-Turbo" angepriesen. Dabei steigen die durchschnittlichen Bilder pro Sekunde bei Spielen nur in absoluten Ausnahmefällen, wenn die kleinen, mit Flash-Speicher bestückten Festplatten zum Einsatz kommen. Was aber macht die SSD zum Turbo und warum sollte kein aktueller Rechner mehr ohne eine SSD auskommen?

DAS SSD-GEFÜHL

Haben Sie den Eindruck, diese Zwischenüberschrift schon einmal gelesen zu haben? Er trügt nicht, denn ein solches Gefühl haben wir bereits des Öfteren beim Einsatz einer SSD im PC beschrieben. Das hat einen guten Grund. Denn der Nutzen einer SSD lässt sich in Übertragungsraten, beim Windows- oder Programmstart und manchmal sogar bei kurzen Nachladerucklern im Spiel faktisch nachweisen, wird aber dem Geschwindigkeitsgefühl, welches ein PC mit einer SSD auch während der ganz normalen, alltäglichen Nutzung zeigt, kaum gerecht. Alle Aktionen, das Öffnen des Startmenüs, die Anzeige von Dateisymbolen in gut gefüllten Ordnern und mehr, geschehen quasi sofort – und ganz ohne die übliche Bill-Gates-Gedenksekunde.

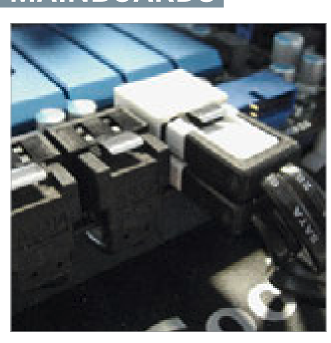
WELCHE SSD IST RICHTIG?

Die Auswahl an auf dem Markt erhältlichen SSDs ist gigantisch, doch ein paar generelle Tipps helfen, sich einen Überblick zu verschaffen. Die optimale Einstiegsgröße ist 120 bis 128 Gigabyte – darunter müssen Sie zu oft um jedes Byte freien Platz kämpfen, insbesondere wenn Sie den Ruhezustand des Betriebssystems und große Auslagerungsdateien nutzen. 256-GByte-SSDs bieten das beste Preis-Leistungs-Verhältnis und sind überdies meist auch ein wenig flinker als ihre kleineren Geschwister. In diversen Foren genießen Crucials m4-Modelle einen guten Ruf, ebenso wie Samsungs SSD 830, die auch in unserem Test gut abschnitt. SSDs mit Sandforce-Controller sind nur besonders schnell, wenn sich die übertragenen Daten gut komprimieren lassen – weitere Details finden Sie regelmäßig in den Marktübersichten des PC-Games-Hardwareteils.

SSD MIT SATA-6GB/S-ANSCHLUSS AM SATA-3GB/S-PORT DES MAINBOARDS

Was leisten aktuelle SSDs an älteren SATA-Ports – und damit an älteren Rechnern? PC Games bremst drei Test-SSDs künstlich aus.

Nicht jeder Rechner verfügt über SATA-Anschlüsse im aktuellen 6-Gb/s-Standard (praktisch maximal ca. 570 MB/s) und viele unserer Leser fragen nach der Schreib-/Leseleistung, wenn die SSDs am langsameren SATA-3-Gb/s-Anschluss (in der Praxis maximal ca. 285 MB/s) betrieben werden. Wir vergleichen die beiden Testsieger sowie die Samsung SSD 830 bei ansonsten identischen Bedingungen – eine zum



Abgleich mitgelaufene 10.000-U/min.-Festplatte erbrachte im Rahmen der Messgenauigkeit dieselben Werte an beiden SATA-Anschlüssen.

SATA-STANDARDS IM VERGLEICH

SSD-Typ	Plextor M3 Pro (Marvell 88SS9174)		Adata XPG SX910 (LSI/Sandforce 2281)		Samsung 830 (Samsung MCX)	
SATA (GBit/Sek.)	3,0	6,0	3,0	6,0	3,0	6,0
Zugriff, Lesen (ms)	0,12	0,12	0,17	0,17	0,12	0,12
Übertragungsrate Lesen/Schreiben	285 270	538 443	284 272	558 534	280 264	549 410
PCGH-Kopiertest 1	77 s	45 s	75 s	40 s	76 s	47 s
PCGH-Kopiertest 3	80 s	45 s	88 s	62 s	78 s	62 s

Grund 5: Windows-8-Update für 30 Euro

Microsofts brandneues Betriebssystem Windows 8 gibt es bis 31. Januar 2013 zum unschlagbaren Preis von 30 Euro in der Download-Version; die Version mit Datenträger ist im Handel für rund 60 Euro erhältlich. Wenn Sie noch immer Windows XP verwenden, ist die Gelegenheit günstig, ein aktuelles Microsoft-OS zu ergattern – denn auch aktuelle Spiele wie **Assassin's Creed 3** streichen die XP-Unterstützung. Zumindest als Dual-Boot-Option hat Windows 8 zu diesem Preis eine Chance verdient.

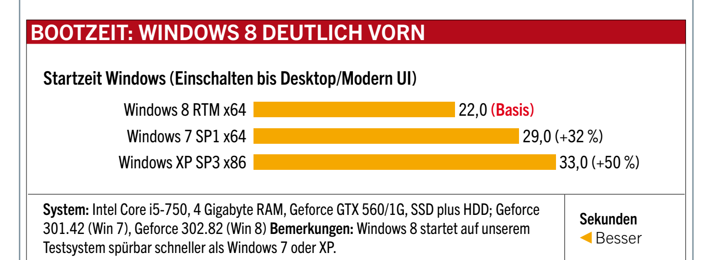
Ab dem ersten Februar wird die Pro-Ausgabe von Windows 8 dann für rund 280 Euro (UVP) angeboten werden. Das Update auf Windows 8 soll dann 119,99 Euro kosten, während ein Update auf Windows 8 Pro nur im Fachhandel als Retail-Version mit Datenträger erhältlich sein wird. Damit sparen Sie durch ein zeitiges Update bis zu 250 Euro. Ob Sie Windows 8 gleich installieren oder nicht, das bleibt natürlich Ihnen überlassen. Allerdings sollten Sie sich dieses Schnäppchen nicht entgehen lassen. Unser Tipp: Haben Sie zwischen dem 2. Juni 2012 und dem 31. Januar 2013 Windows 7 erworben, bekommen Sie das Update sogar für 14,99 Euro als Download. Das macht den Umstieg noch günstiger.

NEUERUNGEN BEI WINDOWS 8

Microsoft ist es gelungen, die Bootzeit weiter zu verkürzen und damit den Geschwindigkeitsvorteil gegenüber älteren Versionen zu erhöhen. Windows XP braucht etwa 50 Prozent länger als die neueste Version.

Neben dem neuen Kopier-Manager ist auch der Task-Manager mächtiger geworden. Die einzelnen Tasks werden jetzt in verschiedene Gruppen unterteilt und der Nutzer hat mehr Möglichkeiten, das System zu kontrollieren. Der Internet Explorer 10 bietet weiterhin eine native Unterstützung von Flash und erlaubt so auch die Darstellung von entsprechenden Inhalten ohne Plug-in. Darüber hinaus können Sie die Mordern UI ausschalten, wenn Ihnen die Kacheloptik nicht zusagt.

MICROSOFTS NEUES BETRIEBSSYSTEM: WINDOWS 8



Unter www.windows.com finden Sie den Online-Shop von Microsoft, über den Sie die neue Windows-Version direkt beziehen können. Dabei sollten Sie abwägen, ob Sie eine 64-Bit- oder eine 32-Bit-Installation benötigen (bei mehr als 3 Gigabyte RAM benötigen Sie die 64-Bit-Variante).

Noch ist unklar, ob Microsoft eventuell einen Patch anbieten wird, um das unbeliebte Modern UI alias Metro abzuschalten. Derzeit gibt es dafür schon diverse Hilfsprogramme von Dritten.



Grund 6: Arbeitsspeicher und Radeon-RAM-Disk

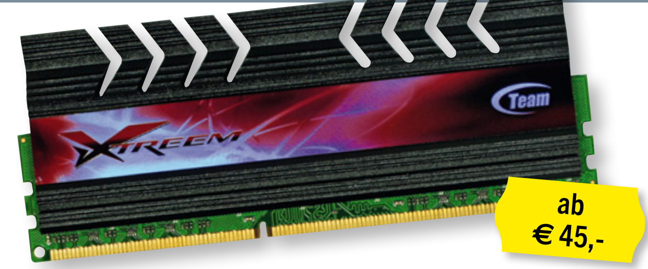
Da Arbeitsspeicher momentan ohnehin besonders günstig ist, lohnt sich das Aufrüsten durchaus. Vor allem Speicher-Kits mit 8 Gigabyte oder auch 16 Gigayte DDR3-1600 sind derzeit preiswert zu haben. Wenn Sie verschiedene Modifikationen in Spielen verwenden beziehungsweise Bild- oder Videobearbeitungssoftware nutzen, können Sie von mehr und schnellerem Arbeitsspeicher durchaus profitieren und ein angenehmeres Arbeitsgefühl erzielen.

RADEON RAM DISK

Durch zusätzlichen Arbeitsspeicher wird auch die Nutzung des Hilfsprogramms **Radeon RAM Disk** interessanter. Das Programm reserviert einen Teil Ihres Arbeitsspeichers und bindet diesen als Festplatte ein. Aufgrund der Tatsache, dass es sich um Hauptspeicher handelt, erreicht das Laufwerk enorme Datentransferraten. Die Software erlaubt es in der kostenlosen Version, virtuelle Datenträger mit einer Größe von 4 Gigabyte zu erstellen. Sollten Sie allerdings Arbeitsspeicher von AMD nutzen, so können Sie auch 6 Gigabyte große Laufwerke simulieren. Für 19 US-Dollar ist es weiterhin möglich, noch größere Festplatten einzubinden. Diese können Sie beispielsweise zum Rendern von verschiedenen großen Bildern oder Filmen nutzen. Mit dem Crystal Disk Benchmark und zwei DDR3-1600er-Modulen waren bis zu 7 Gigabyte/s möglich. Ein Nachteil ist allerdings, dass die eingebundenen Laufwerke wie alle anderen Dateien im Arbeitsspeicher beim Absturz oder auch beim Ausschalten des PCs verloren gehen. Sie sollten daher bei der Verwendung des Tools häufig speichern.

RAM: KAUFTIPPS

Empfehlenswert ist beispielsweise der Xtreem LV von Teamgroup, denn Module wurden als Spar-Tipp ausgezeichnet. Für 8 GiByte DDR-2133 mit Latenzen von 11-11-11-28 müssen Sie etwa 45 Euro einplanen. 8 GiByte des ausreichend flotten DDR3-1600-RAM gibt es für etwa 30 Euro.



SKYRIM MIT MODS: 8 GIBYTE RAM SIND PFLICHT

Maximale Details, 8x MSAA, 16:1 AF, Overhaul Mod, uGridsToLoad = 9

Bider pro Sekunde: 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100

Sekunden: 0, 20, 40, 60, 80, 100

8 GiByte
8 GiByte mit V-Sync
4 GiByte

System: AMD FX-8150, MSI 970A-G45, DDR3-1600, Geforce GTX 680, Crucial M4-SSD **Bemerkungen:** Auf dem Weg von Flusswald nach Weißlauf stürzt das gemoddete **Skyrim** mit nur 4 Gigabyte reproduzierbar ab.

Grund 7: 120-Hertz-Monitor für noch flüssigeres Spielen

120-HERTZ-MONITORE: TOP-PRODUKT UND SPAR-TIPP

ab € 410,-

Asus VG278HE
Der Monitor von Asus konnte uns im letzten Test besonders überzeugen und zeichnet sich vor allem durch eine besonders kurze Reaktionszeit, eine sehr gute Interpolarisation und die Möglichkeit der Höhenverstellung aus.

Allerdings ist das Display mit etwa 410 Euro trotz TN-Panel auch nicht gerade günstig. Dafür bietet der 27-Zoll-Monitor eine Bildwiederholungsrate von bis zu 144 Hertz. Die Auflösung liegt bei 1.920 x 1.080 Bildpunkten. Zur Darstellung von 3D wird das Nvidia-3D-Vision-Kit benötigt.



BenQ XL2420T
Der 24-Zoll große Monitor von BenQ verfügt wie schon das Modell von Asus über ein TN-Panel und kann Bilder in Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080 Pixel) darstellen. Das Inputlag ist bei diesem Monitor mit lediglich zwei Millisekunden besonders gering. Auch die Höhenverstellung ist besonders angenehm.

Die Helligkeitsverteilung ist allerdings störend. Das Display ermöglicht Bildwiederholungsraten von bis zu 120 Hertz und ist damit auch zur 3D-Wiedergabe mit Shutter-Brillen geeignet.

Bei Bildschirmen hat sich in letzter Zeit einiges getan. Vor allem die Bildwiederholungsraten sind noch einmal deutlich gestiegen. Damit ist es nicht nur möglich, Spiele in 3D zu genießen, es können auch hohe Fps jenseits von 60 Bildern pro Sekunde dargestellt werden.

Damit erreichen Sie ein noch flüssigeres Spielgefühl. Besonders bei Ego-Shootern kann dies für den Spieler von Vorteil sein, da auch feine Bewegungen originalgetreu wiedergegeben werden. Inzwischen gibt es sogar Monitore mit Bildwiederholungsraten von 144 Hertz im Handel.

ZUKUNFTSINVESTITION

Wenn Sie in einen 120-Hertz-Flachbildschirm investieren, sind Sie für die Zukunft auf jeden Fall gut gerüstet. Auch wenn der 3D-Darstellungsmodus immer weiter ausgebaut wird, können Sie ohne Probleme ein Bild dreidimensional anzeigen lassen und gefühlte 60 Fps genießen. Sollten Sie besonders leistungsfähige Hardware besitzen, ist es außerdem möglich, die hohen Bildraten auch in gerenderten Bildern auszugeben.

3D GAMING

Im 3D-Bereich gibt es prinzipiell zwei verschiedenartige Systeme der dreidimensionalen Darstellung. Während Nvidia mit den 3D-Vision-Sets bereits seit Längerem die Möglichkeit bietet, Shutter-Brillen zu nutzen, gibt es auch Displays, die auf die Polfilter-Technik setzen.

Beide Darstellungstechniken haben jeweils ihre Vor- und Nachteile und unterscheiden sich in der Qualität von Monitor zu Monitor.

Im Test stellte sich allerdings heraus, dass die Shutter-Technik durchaus in der Lage ist, plastischere Bilder zu erzeugen als die Technik über Polfilter. Zudem können bei Shutter-Brillen auch mehrere Personen das Bild aus unterschiedlichen Betrachtungswinkeln genießen, während bei der Technik mit Polfiltern das Sichtfeld zumeist sehr eingeschränkt ist. Beachten Sie jedoch, dass beide 3D-Effekte die Grafikkarte stark fordern.

Grund 8: Leise und kühle Hardware

Der Austausch von Kühler oder Lüfter ist häufig empfehlenswert. Durch ein Auswechseln älterer und leistungsschwacher Bauteile können Sie die Lautheit des Systems verringern und die Hardware weiter kühlen. Die Geräuschentwicklung kann auch durch den Einsatz besonders leiser Lüftermodelle reduziert werden. Dadurch arbeiten die Bauteile stabiler und die Lebensdauer wird erhöht.

GRAFIKKARTEN

Häufig stellen die Grafikkarten das lauteste und wärmste Bauteil im PC dar. Durch den Wechsel des Kühlers können Sie daher besonders viel bewirken. Sehr leistungsstark ist beispielsweise der MK-26 von Prolimatech (www.pcgames.de/preisvergleich/825985). Allerdings sind die alternativen Kühler zumeist auch sehr schwer. Wenn Ihre Grafikkarte nicht über eine Backplate verfügt, sollten Sie sich eventuell eine Möglichkeit überlegen, den Kühler zusätzlich im Gehäuse zu befestigen, um so das PCB und den PCI-Express-Slot zu entlasten. Manche Gehäuse bieten sogar eine entsprechende Mittelsäule.

PROZESSORKÜHLER

Durch einen leistungsstarken CPU-Kühler können Sie Ihren Prozessor übertakten und ein eventuell nötiges Aufrüsten weiter aufschieben. Da potente Kühler die entstehende Abwärme effizienter fortschaffen, lässt sich oft höhere Spannung anlegen, was wiederum höhere Taktraten erlaubt. Alternativ kann der Kühler im Leerlauf-Betrieb oder bei Standardtakt leiser arbeiten.

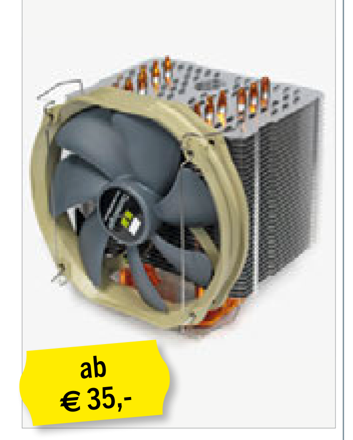
LÜFTER

Auf dem Lüftermarkt gibt es seit Kurzem die bionischen Lüfter von Noiseblocker. Mit diesen ist es möglich, selbst bei mittleren Drehzahlen ein extrem leises System zusammenzustellen. Zur Verbesserung des Luftstroms kann sich auch das Anbringen von mehreren zusätzlichen Lüftern lohnen. Allerdings sollten Sie diese mit Bedacht montieren.

GRAFIKKARTEN- UND CPU-KÜHLER

Prolimatech MK-26
Im Bereich der Grafikkarten-Kühler ist vor allem der MK-26 vom Hersteller Prolimatech zu nennen. Das Modell kann laut Hersteller bis zu 320 Watt TDP abführen und erlaubt somit eine besonders effektive Kühlung der Grafikkarte. Durch das hohe Gewicht sollte der Kühler aber im Gehäuse befestigt werden. Bedenken Sie, dass Sie zusätzliche Lüfter benötigen, um den Kühler nutzen zu können. Einen passiven Betrieb von High-End-Grafikkarten empfehlen wir nicht, da die Spannungswandler auf der Platine häufig zu heiß werden und so die Grafikkarte bei starker Last beschädigt werden kann.





Thermalright HR-02 Macho
Dieses Modell ist einer der beliebtesten Prozessorkühler. Durch den großen Lamellenabstand eignet sich der Kühler besonders gut für den Silent-Betrieb bei niedrigen Drehzahlen, ist aber auch in der Lage, viel Abwärme, die zum Beispiel beim Übertakten entsteht, abzuführen. Preislich ist das Modell mit etwa 35 Euro sehr interessant. Achten Sie auf die Höhe, da einige Gehäuse zu schmal sind.

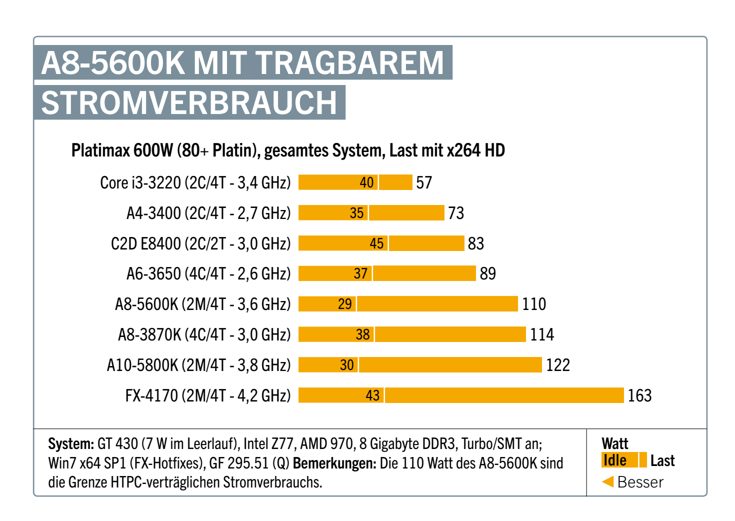
Grund 9: Spielen am HTPC

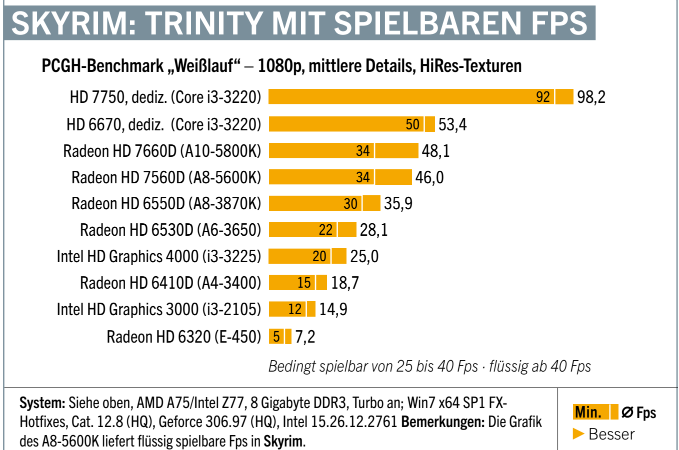
Mittlerweile nutzen immer mehr Anwender neben einem vollwertigen Spielerechner als Haupt-PC auch einen Wohnzimmerrechner, einen sogenannten HTPC (Home Theater PC), zur Wiedergabe von Videos und als allgemeine Medienzentrale. Viele entdecken dabei, dass es sich am großen Flachbildschirm auch vortrefflich spielen ließe. Jedoch erweist sich die Zweitverwertung alter Hardware oder die Nutzung besonders stromsparender Komponenten, etwa aus AMDs Brazos- oder Intels Atom-Baureihen, hier oft als Fehler. Selbst bei geringen Details und niedrigen Auflösungen ruckeln aktuelle Spiele. Das Schlimmste: Auf dem großen Schirm fällt das besonders ins Auge.

Den HTPC spieletauglich zu machen, fällt selbst bei brauchbarem Unterbau (sprich: keine Atom- oder Brazos-Plattform) nicht immer leicht, denn handelsübliche Grafikkarten passen oft nicht wegen ihrer Bauhöhe oder das Netzteil verfügt nicht über die nötigen Anschlüsse. Hier hat der Hersteller AMD eine Lösung parat.

DIE TRINITY-NISCHE!

AMDs zweite Desktop-Generation der sogenannten APUs vereint bis zu vier aktuelle CPU-Kerne mit flotter Radeon-Grafik in den A4-, A6- und A8-APUs der 5000er-Reihe. Die Topmodelle sollten Sie meiden, da hier der Stromverbrauch hoch ist. Einen guten Kompromiss finden HTPC-Spieler in der A8-5600K-APU (www.pcgames.de/preisvergleich/805217). Zu beachten ist hierbei, dass schneller Speicher essenziell für die Grafikleistung ist (siehe Speicheraufrüst-Tipp auf Seite 122). DDR3-1866-Speicher wird offiziell unterstützt, DDR3-2133-RAM bringt 10 Prozent mehr Performance. Das empfehlenswerte Mikro-ATX-Board Asrock FM2A75 Pro4-M (www.pcgames.de/preisvergleich/845220) rundet den nun mit aktueller Video-Technik erneuerten Wohnzimmer-PC ab.





System: Siehe oben, AMD A75/Intel Z77, 8 Gigabyte DDR3, Turbo an; Win7 x64 SP1 FX-Hotfixes, Cat. 12.8 (HQ), Geforce 306.97 (HQ), Intel 15.26.12.2761 **Bemerkungen:** Die Grafik des A8-5600K liefert flüssig spielbare Fps in **Skyrim**.
Min. Ø Fps
Besser

Grund 10: Das Notebook lahmt

Der Hauptgrund, warum Notebooks gefühlt langsam arbeiten, ist oft nicht mangelnde Rechen- oder Grafikleistung, sondern eine von Haus aus lahme Festplatte. Diese wird bei Notebooks oft schon im Auslieferungszustand mit sogenannter Bloatware vollgestopft und vom Nutzer über die Jahre weiter zugemüllt. Hier wirkt der Tausch gegen eine SSD Wunder, wie Ihnen jeder, der das schon einmal gemacht hat, gern bestätigen wird. Zudem sind SSDs resistent gegen Erschütterungen und bestrafen leichte bis mittelschwere Stöße prinzipiell nicht mit Datenverlust.

HDD GEGEN SSD TAUSCHEN

Unser Beispiel-Notebook von Acer beherbergt einen i5-Prozessor der ersten Generation, welcher dank seines Chipsatzes lediglich den ältere SATA-3,0-Gb/s-Standard unterstützt. Die mit aktuellen SSDs möglichen Transferraten von 500 und mehr MB/s werden in einem solchen Gerät also nicht erreicht – der gewünschte Geschwindigkeitsgewinn stellt sich nichtsdestotrotz ein und ist nicht nur fühl-, sondern auch gut messbar: Der Programmstart verkürzt sich um knappe 13 Sekunden auf nur noch drei Sekunden. Mit der Akkulaufzeit, die sich immerhin um 18 Prozent erhöht, wird überdies ein wichtiges Mobilitätskriterium verbessert. Der Austausch der Datenträger gelingt einfach – einen problemlosen Zugang zur Festplatte vorausgesetzt: Die HDD liegt in einem eigenen Laufwerksschacht auf der Unterseite des Geräts. Wichtig: Die unscheinbare Folie auf der HDD wird für den Datenträgeraustausch benötigt und muss auf der SSD befestigt werden: Die schwarzen Schaumstoffstücke dienen als Abstandshalter, um den Datenträger sicher im Schacht zu halten. Daher müssen Sie diese bei der SSD erneut montieren, indem Sie sie wieder auf den SATA-Anschluss drücken und den Gehäusedeckel verschrauben.❑

THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM: TRINITY MIT SPIELBAREN FPS

Systemstart mit Windows 7 Professional x64

	Sekunden
SSD: Corsair Force 3	23,3 (-61 %)
HDD: Caviar Blue 5.400 U/min	60,0 (Basis)

Programmstart: Sony Vegas 11 Movie Studio HD

	Sekunden
SSD: Corsair Force 3	2,9 (-82 %)
HDD: Seagate Momentus	16,2 (Basis)

System: Intel Core i5-M460, 2.048 MiByte, Windows 7, 500 GByte Seagate Momentus 7.200 U/min/Corsair Force 3 120 GByte **Bemerkungen:** Die enormen Unterschiede beim Programmstart zeigen deutlich die Vorteile einer SSD im Notebook.
Sekunden
Besser

DIE SYNTHETISCHE LEISTUNG STEIGT AN

	HDD: Seagate Momentus	SSD: Corsair Force 3	Vorteil von SSD gegenüber HDD
Atto Disk Benchmark – Lesezugriffe (4.096 MB)	100,1 MByte/s	260,0 MByte/s	+160 Prozent
Atto Disk Benchmark – Schreibzugriffe (4.096 MB)	99,9 MByte/s	241,9 MByte/s	+142 Prozent
Zugriffszeit: HD Tune	17,6 ms	0,3 ms	–98 Prozent
Akkulaufzeit: BatteryEater 2.7	153,0 Minunten	181,0 Minuten	+18 Prozent

System: Intel Core i5 M460, 2.048 Megabyte, Windows 7, Nvidia Geforce GT 425M, HDD: 500 GByte Seagate Momentus 7.200 U/min, SSD: Corsair Force 3 120 Gigabyte


ARES
G.SKILL
129,90
G.Skill 16 GB DDR3-2133 Quad-Kit
• Arbeitsspeicher-Kit mit 4x4 GB
• „F3-2133C9Q-16GAB“ Ares-Serie
• Timing: 9-11-10-28
• DIMM DDR3-2.133 (PC3-17.000)
IEIFGHJC
69,90
G.Skill 16 GB DDR3-1600 Kit
• Arbeitsspeicher-Kit mit 2x8 GB
• „F3-1600C10D-16GAO“ Ares-Serie
• Timing: 10-10-10-30
• DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
IEIFG7E2
RIPJAWS
34,99
G.Skill 8 GB DDR3-1600 Kit
• Arbeitsspeicher-Kit mit 2x4 GB
• „F3-12800CL9D-8GBRL“ Ripjaws-Serie
• Timing: 9-9-9-24
• DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
IDIFG7J1
39,99
G.Skill 8 GB DDR3-1600 Kit
• 2x 4 GB Arbeitsspeicher-Kit • „F3-1600C9D-8GAO“ Ares-Serie
• Timing: 9-9-9-24 • DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
IDIFG7JH



Bild: MEV

Leistungsfähiger PC, günstig selbst gebaut!

Von: Johannes Goltz

Dieses Mal bauen wir einen Preis-Leistungs-PC für Spieler. Wichtigste Vorgabe: der Computer soll preislich zwischen 600 und 800 Euro liegen.

Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe einen besonders leisen Computer zusammengeschraubt haben, steht dieses Mal das Preis-Leistungs-Verhältnis im Vordergrund. Der Gesamtpreis des Rechners liegt je nach Komponenten zwischen 600 und 800 Euro – damit ist der PC auch für Sparfüchse einen Blick wert.

DIE AKTUELLE MARKTSITUATION

Durch die Vorstellung einiger neuer Produkte in der letzten Zeit hat sich das Preisgefüge auf dem PC-Markt deutlich verschoben. Daher sind jetzt wieder einige Schnäppchen erhältlich. Wir stellen Ihnen die derzeitigen Preis-Leistungs-Sieger vor und empfehlen diese auch für unser Projekt. Der zusammengestellte PC soll sich dabei sowohl für Spiele als auch für Anwendungen eignen.

Nachdem vor einiger Zeit die neuen FX-Prozessoren von AMD vorgestellt wurden, hat Intel zumindest in Teilbereichen wieder einen Konkurrenten bekommen. Die Vishera-CPUs überzeugen vor allem in der Anwendungsleistung, wohingegen die Intel-Varianten eher für Spiele geeignet sind und stromsparender arbeiten. Sämtliche AMD-Prozessoren sind aber wiederum mit einem freien Multiplikator ausgestattet, sodass das Übertakten einfacher und effektiver vorgenommen werden kann. Dies ermöglicht eine weitere Erhöhung der Leistung des Systems.

Im Bereich der Grafikkarten sind vor allem die Modelle von AMD in eine interessante Preisregion gerutscht, nachdem Nvidia die neuen Geforce-Karten im mittleren Preissegment präsentiert hat. Auch im Bereich der Massenspeicher hat sich wieder einiges getan: Durch die Vorstellung der neuen Samsung-SSD-840er-Serie sind die beliebten Vorgänger preislich besonders interessant geworden. Vor allem das Modell mit 256 Gigabyte Speicherkapazität kann überzeugen. Auch bei den HDDs hat sich an den Preisen etwas geändert. Nachdem die Folgen der Flutkatastrophe in Thailand (2011) nicht länger die Festplattenpreise beeinflussen, sind die Kosten inzwischen wieder in angenehmen Bereichen angekommen.

SPIELE VS. ANWENDUNG

Je nach Ihren Bedürfnissen ist eine andere Hardware nötig. Außerdem spielt auch die finanzielle Seite eine wichtige Rolle. Wir zeigen Ihnen, für welche Komponenten Sie Alternativen finden und so entweder ein bisschen sparen können oder einfach das passendere Produkt finden. Dabei bleibt natürlich auch die Leistung äußerst wichtig. Verschiedene Benchmarks vermitteln Ihnen einen Eindruck von der Leistung der jeweiligen Bauteile. Somit können Sie Ihr ganz individuelles System zusammenstellen. In der Schritt-für-Schritt-Anleitung am Schluss des Artikels zeigen wir Ihnen, wie Sie die Einzelteile zusammensetzen und damit auch weitere Kosten sparen können.

PROZESSOR

Der Prozessor ist ausschlaggebend für einen Großteil der Rechenleistung des Systems. Hier sollten Sie genau abwägen, worauf Sie setzen möchten. Der Intel Core i3-3220 (www.pcgames.de/preisvergleich/766343) ist vor allem für Spieler interessant. Hier ist AMDs FX-6300 (www.pcgames.de/preisvergleich/853168) um 10 bis 15 Prozent langsamer. In Multi-Threading-Anwendungen ist der i3 wiederum dem FX unterlegen. Al-

PCG BAUT EINEN PREIS-LEISTUNGS-PC: AMD-SYSTEM

Komponente	Produkt	Preis
Prozessor	AMD FX-6300	€ 120,-
Kühler	Thermalright HR-02 Macho	€ 35,-
Grafikkarte	Sapphire HD 7870 GHz-Edition	€ 200,-
Mainboard	MSI 970A-G46	€ 65,-
RAM	8 Gigabyte Corsair Vengeance DDR3-1600	€ 35,-
Gehäuse	Corsair Carbide 200R	€ 45,-
Netzteil	Be quiet Pure Power L8 CM – 530 Watt	€ 65,-
SSD	Samsung SSD 830 – 128 Gigabyte	€ 85,-
Laufwerk	GL GH24NS90	€ 15,-
Sonstiges	Versandkosten	€ 10,-
Minimalpreis	**(128 Gigabyte SSD)**	**€ 675,-**
Optionale Komponenten		
SSD	Samsung SSD 830 256 Gigabte statt 128 Gigabyte	€ 150,-
HDD	Seagate Barracuda F3 1000 Gigabyte HD103SJ	€ 65,-
Maximalpreis	**(256 Gigabyte SSD + HDD)**	**€ 805,-**

PCG BAUT EINEN PREIS-LEISTUNGS-PC: INTEL-SYSTEM

Komponente	Produkt	Preis
Prozessor	Intel Core i3-3220	€ 100,-
Kühler	Boxed-Kühler	€ 0,-
Grafikkarte	Sapphire HD 7870 GHz-Edition	€ 200,-
Mainbaord	MSI B75A-G43	€ 60,-
RAM	8 Gigabyte Corsair Vengeance DDR3-1600	€ 35,-
Gehäuse	Corsair Carbide 200R	€ 45,-
Netzteil	Be quiet Pure Power L8 CM – 530 Watt	€ 65,-
SSD	Samsung SSD 830 – 128 Gigabyte	€ 85,-
Laufwerk	GL GH24NS90	€ 15,-
Sonstiges	Versandkosten	€ 10,-
Minimalpreis	**(128 Gigabyte SSD)**	**€ 615,-**
Optionale Komponenten		
SSD	Samsung SSD 830 256 Gigabytestatt 128 Gigabyte	€ 150,-
HDD	Seagate Barracuda F3 1000 Gigabyte HD103SJ	€ 65,-
Maximalpreis	**(256 Gibabyte SSD + HDD)**	**€ 745,-**

lerdings ist das Modell von AMD im Gegensatz zum Intel Core i3 mit einem freien Multiplikator ausgestattet. Damit kann man den Prozessor einfacher und weiter übertakten und so auch die Spieleleistung erhöhen.

In unseren Benchmarks finden Sie daher neben den Standardwerten auch die Werte mit dem übertakteten FX-6300. Wie Sie den Prozessor übertakten, können Sie im Extrakasten auf der übernächsten Seite nachlesen.

KÜHLER UND LÜFTER

Für den Intel-Prozessor benötigen Sie lediglich den Boxed-Kühler, da das Modell nicht weit übertaktet werden kann. Zudem ist die TDP (üblicherweise maximale thermische Verlustleistung) mit 55 Watt gering und der Kühler bleibt angenehm leise (0,6 Sone). Anders beim Modell von AMD: Hier setzen wir auf den Macho HR-02 von Thermalright (www.pcgames.de/preisvergleich/830474), um die 95 Watt TDP und die zusätzliche Hitze durch die Übertaktung zu bewältigen.

Sollten Sie das T28-Gehäuse von Sharkoon dem Corsair Carbide 200R vorziehen und dabei auf das AMD-System setzen, empfehlen wir die Verwendung des HR-02 Macho 120 (www.pcgames.de/preisvergleich/814357). Das Gehäuse ist für den größeren Macho etwas zu klein, sodass sich die Gehäusewand nicht richtig schließen lässt. Bei den Lüftern setzen wir lediglich auf die beiden 120-mm-Modelle, die mitgeliefert werden, da diese für eine „normale" Kühlung und eine leichte Übertaktung ausreichen.

GRAFIKKARTE

Hier kommt die Sapphire HD 7870 (www.pcgames.de/preisvergleich/745777) zum Einsatz. Die Modelle von AMD sind nach dem Erscheinen der Mittelklasse-Grafikkarten von Nvidia erneut im Preis gefallen und bieten daher derzeit ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Das Modell arbeitet mit einem Gigahertz Chiptakt und der Speicher werkelt mit 2,4 Gigahertz.

SPEICHER UND NETZTEIL

Arbeitsspeicher ist in der letzten Zeit entgegen den Erwartungen erneut im Preis gefallen. Die 8-Gi-Byte-Kits sind derzeit besonders günstig. Wir setzen auf Vengeance-Modelle von Corsair mit 800 MHz Chiptakt und Latenzen von CL9-9-9-24 (www.pcgames.de/preisvergleich/860640). Diese bieten neben einem guten Preis auch eine solide Leistung.

Als Netzteil wählen wir das Be quiet Pure Power L8 (www.pcgames.de/preisvergleich/674412). Dieses bietet Kabel-Management und mit 530 Watt mehr als genug Leistung für das System. Das Kabel-Management hilft, den Luftstrom im Gehäuse zu verbessern und somit auch die Temperatur der Hardware zu senken. Auch in puncto Effizienz ist das Netzteil durch eine 80-Plus-Bronze-Zertifizierung gut aufgestellt. In unserem Test überzeugte ebenfalls der leise Betrieb, für den der verbaute Silent-Wings-Lüfter verantwortlich ist.



▶ Der fertige Preis-Leistungs-PC im Corsair Carbide 200R. Das äußerst schlichte schwarze Gehäuse ist für etwa 45 Euro besonders günstig, besitzt aber auch viele Lüftergitter.

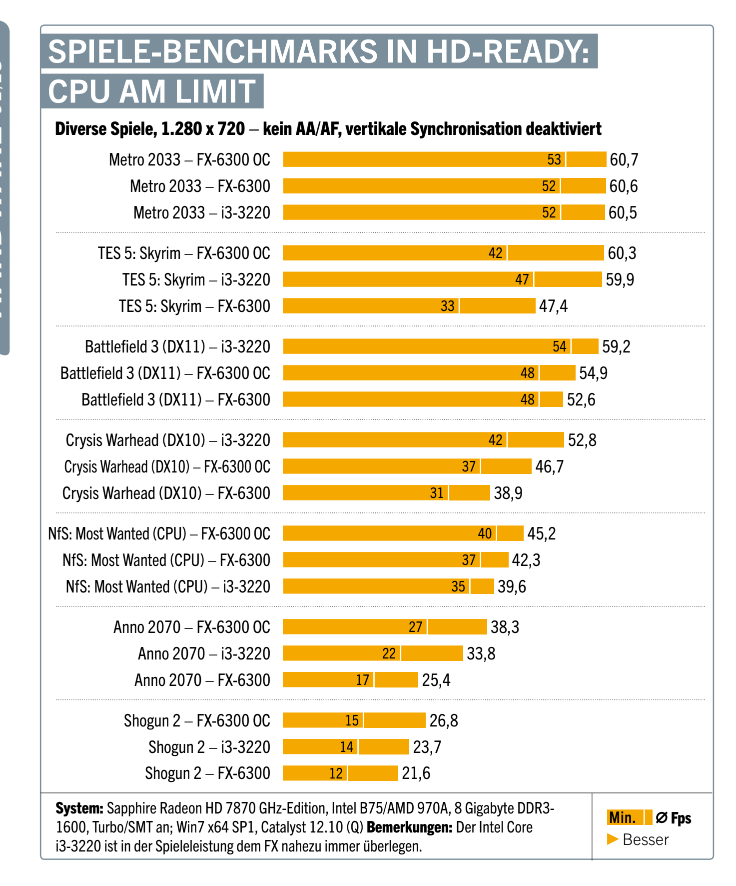
JE NACH PROZESSOR UNTERSCHIEDLICHER STROMVERBRAUCH

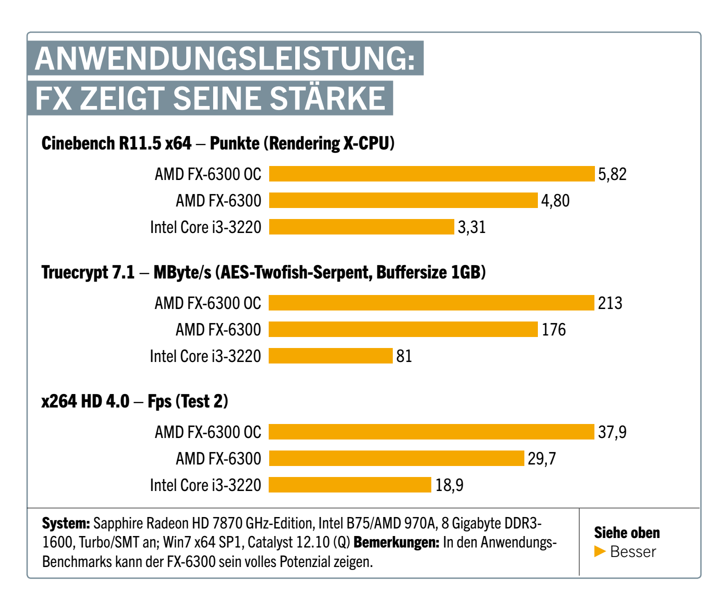
Stromverbrauch

	Watt
Win-7-Desktop – i3-3220	47
Win-7-Desktop – FX-6300	73
Win-7-Desktop – FX-6300 OC	75
x264 HD – i3-3220	70
x264 HD – FX-6300	173
x264 HD – FX-6300 OC	232
Anno 2070 – i3-3220	150
Anno 2070 – FX-6300	210
Anno 2070 – FX-6300 OC	235
Battlefield 3 – i3-3220	159
Battlefield 3 – FX-6300	227
Battlefield 3 – FX-6300 OC	242

System: Sapphire Radeon HD 7870 GHz-Edition, Intel B75/AMD 970A, 8 Gigabyte DDR3-1600, Turbo/SMT an; Win7 x64 SP1, Catalyst 12.10 (Q) **Bemerkungen:** Der Intel Core i3-3220 ist gegenüber dem AMD FX-6300 deutlich sparsamer.

Watt
◀ Besser





SSD UND HDD

Hier ist die Samsung SSD 830 (www.pcgames.de/preisvergleich/740876) zu nennen. Das Modell mit 256 GByte bietet derzeit das beste Verhältnis aus GByte und Geld. Die Variante mit 128 GByte hingegen (www.pcgames.de/preisvergleich/740867) ist für Einsteiger und Personen mit begrenztem Budget besonders interessant. Zur Aufbewahrung der Daten, die auch in Zukunft immer reichlicher anfallen werden, dient die Seagate Barracuda mit einem TByte (www.pcgames.de/preisvergleich/601652).

LAUFWERK

Als optisches Laufwerk kommt ein Modell von LG zum Einsatz. Das GH24NS90 (www.pcgames.de/preisvergleich/854871) ist besonders günstig, kann aber keine Blu-rays lesen. Dafür können Sie aber DVDs brennen. Dies sollte für den „normalen“ Nutzer reichen.

GEHÄUSE

Beim Gehäuse setzen wir auf das Corsair Carbide 200R (www.pcgames.de/preisvergleich/848564). Der Midi-Tower bietet für etwa 45 Euro schlichtes Design und ausreichend Platz für die Hardware. Von daher ist er den Ansprüchen des Preis-Leistungs-PCs vollkommen gewachsen. Derzeit können Sie das Gehäuse über die Herstellerseite beziehen. Sie sollten allerdings beachten, dass das 970A-G46 keinen internen USB-3.0-Header hat. Um auch die USB-3.0-Ports an der Front nutzen zu können, empfehlen wir Ihnen eine PCI-Express-Erweiterungskarte, wie Sie sie beispielsweise in unserem Aufrüst-Special auf Seite 118 finden.

Alternativ können wir Ihnen das Sharkoon T28 empfehlen (http://www.pcgames.de/preisvergleich/709619). Dieses Gehäuse ist ebenfalls im Midi-Tower-Format gehalten und durch das schwarze Design mit grün beleuchteten LED-Lüftern ein echter Hingucker. Ein Seitenfenster erlaubt den Blick auf die Hardware im Inneren. Auch dieses Gehäuse kostet derzeit um die 50 Euro und entspricht damit unserem angepeilten Preisrahmen.

ANWENDUNGSLEISTUNG

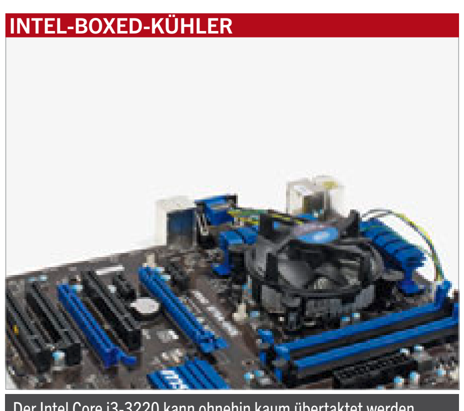
Um die Leistung des Systems in verschiedenen Anwendungen vergleichen zu können, setzen wir neben dem Cinebench auch den x264-HD-Benchmark und die Benchmark-Funktion von Truecrypt ein. In all diesen Programmen ist der FX-6300 klar im Vorteil. Die übertaktete Variante überholt im Cinebench den Intel Core i5-3470. Wenn der FX-6300 nicht übertaktet wird, erreicht er immer noch spielend die Leistung des Core i7-920.

Sollten Sie besonders häufig mit Bildbearbeitungssoftware arbeiten oder beispielsweise Videos rendern, so dürfte sich die Mehrinvestition in den FX-6300 rentieren. Hier bietet das Modell von AMD deutlich mehr Leistung als der Intel Core i3-3220.

SPIELELEISTUNG

In Spielen hingegen führt zumeist Intels Core i3. Lediglich in **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, **Anno 2070**, **Shogun 2** und **Need for Speed: Most Wanted** kann die übertaktete AMD-CPU den i3-3220 hinter sich lassen. Diese Spiele sind auch besonders prozessorlastig, was dem FX zugutekommt. Bei der Full-HD-Auflösung bestimmt die Grafikkarte das Fps-Limit. Zudem wurden bei der größeren Auflösung auch noch vierfaches Multisampe-AA und 16-fache anisotrope Filterung aktiviert. Dies belastet den Grafik-

INTEL-BOXED-KÜHLER



Der Intel Core i3-3220 kann ohnehin kaum übertaktet werden. Daher genügt hier der Einsatz des Boxed-Kühlers.

THERMALRIGHT HR-02 MACHO 120

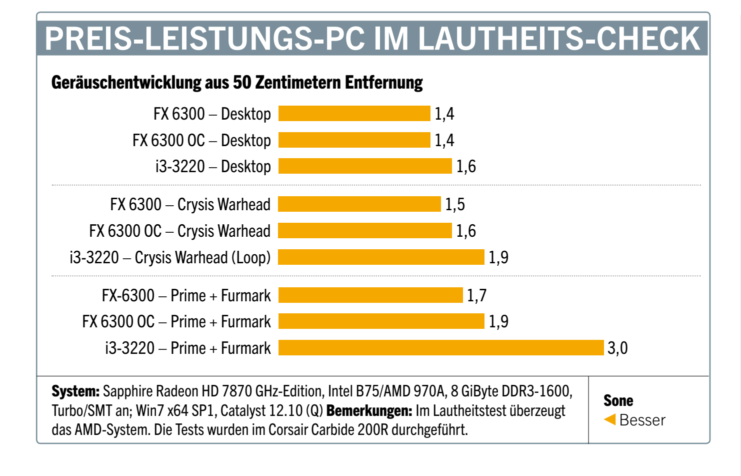


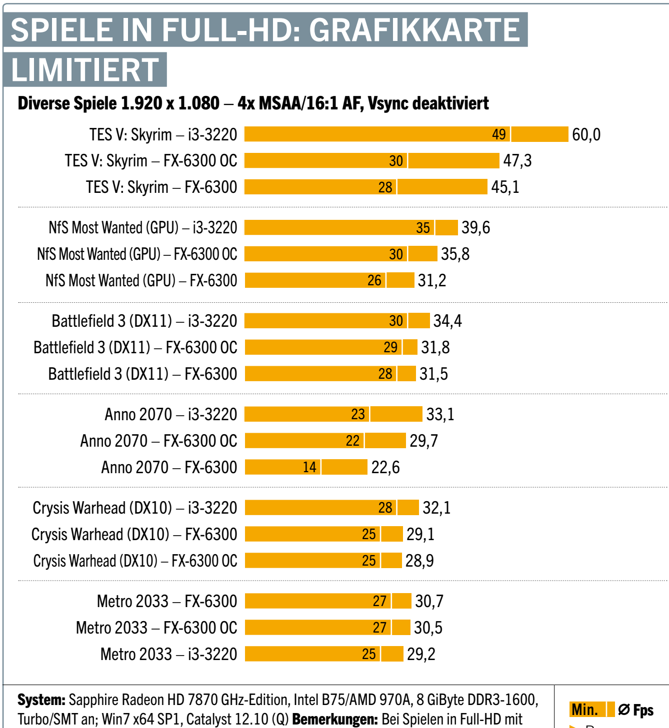
Sollten Sie das Sharkoon T28 mit dem FX-6300 favorisieren, so ist der Macho 120 zu empfehlen.

THERMALRIGHT HR-02 MACHO



Im Corsair-Gehäuse können Sie dem FX-6300 ohne Probleme einen HR-02 Macho von Thermalright spendieren.





chip zusätzlich, spiegelt jedoch den Spieleralltag wider, während die geringere Auflösung das Limit der CPU zeigen soll.

LEISTUNG IM VERGLEICH

Je nach Ihrem Anwendungsbereich sollten Sie anhand der Benchmark-Ergebnisse die für Sie passende CPU wählen. Beim Übertakten ist allerdings zu beachten, dass nicht jedes Modell die gleichen Reserven besitzt und damit auch keine Leistung „sicher" ist. Je nach Prozessor ist es daher zu empfehlen, individuelle Werte zu finden und die Spannungen und Frequenzen dem jeweiligen Modell anzupassen. Mit dem HR-02 Macho ist seitens der Temperatur sicherlich auch eine höhere Spannung möglich. Allerdings nimmt damit die Elektronenmigration stark zu – durch höhere Spannung verstärkt sich die Wanderung von Elektronen, wodurch die internen Schaltkreise zerstört werden. Dies kann zu einem früheren Tod der CPU führen. Des Weiteren sind die Spannungen, welche die Prozessoren von Haus aus bekommen, bereits sehr hoch. Mit 1,4 Volt im Betrieb ohne OC ist die Spannung im Vergleich zu der von Intel-Prozessoren um etwa 0,3 Volt höher (variiert von Modell zu Modell). Bei CPUs ist der scheinbar kleine Wert bereits äußerst groß. Dies erklärt auch den besonders starken Stromdurst der Hardware.

LAUTHEIT

Im Lautheits-Test kann vor allem das AMD-System überzeugen. Dank großem Kühler und langsam drehendem Lüfter ist das System leiser als die Intel-Variante. Zudem wird mehr Luft bewegt, die Grafikkarte bleibt somit auch kühler und wird damit natürlich auch nicht so laut. Dies kommt der Lautheit ebenfalls zugute. Sowohl beim Intel-System als auch bei der AMD-Variante ist diese nämlich das Bauteil mit der größten Geräuschemission.

LEISTUNGSAUFHAMNE

Beim Stromverbrauch zeigen sich deutliche Unterschiede zwischen den einzelnen Systemen. Während der Intel Core i3 als Stromsparwunder bezeichnet werden kann, ist ihm der FX-6300 deutlich unterlegen. Das Modell verbraucht merklich mehr Strom. Im Benchmark mit x264 HD liegt der Unterschied bei 162 Watt. Die übertaktete Variante des FX-6300 verbraucht in dieser CPU-lastigen Leistungsmessung etwas mehr als das Dreifache.

ZUSAMMENBAU

Eine ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf der folgenden Seite. Sollten Sie sich für die AMD-Variante entscheiden, können Sie nach der Installation von Windows direkt mit dem Übertakten beginnen, insofern Sie dies wünschen. Selbstverständlich können Sie auch erst später an der Taktschraube drehen. Allerdings startet das System nach einer Neuinstallation besonders schnell, was beim Übertakten hilfreich ist und den Vorgang des Neustarts nach Änderungen im BIOS insgesamt deutlich beschleunigt. ❑

FAZIT

Preis-Leistungs-PC

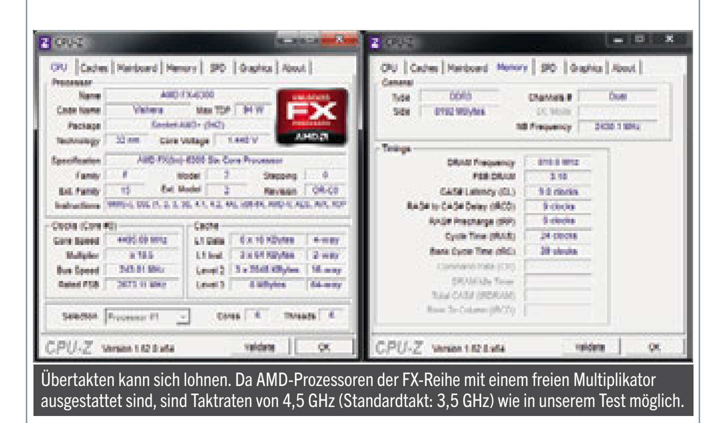
In letzter Zeit ist der Preis für viele attraktive Produkte nach unten gegangen. Dadurch wird ein neues System besonders interessant. Auch die Festplatten sind im Preis gefallen und vor allem SSD sind besonders günstig. Somit bekommt man bereits für 600 bis 800 Euro ein leistungsstarkes System für Spiele und Anwendungen.

SO ÜBERTAKTEN SIE DEN AMD FX-6300

Um die Leistung des FX-6300 zu steigern, haben wir einen alternativen Kühler gewählt und bei dem Modell an der Taktschraube gedreht.

Das Positive an den Prozessoren von AMD ist die Austattung mit einem freien Multiplikator. Bei der FX-Reihe sind alle Modelle damit ausgerüstet, Übertakter freuen sich darüber natürlich. Durch den freien Multiplikator wird das Übertakten einfacher und es sind mehr Taktraten möglich. Dabei müssen weiterhin nicht zwangsweise die einzelnen Frequenzen von RAM, Northbridge und weiteren Bauteilen angepasst werden. Allerdings ist die Leistung von Modell zu Modell unterschiedlich. Daher sind Ergebnisse nicht garantierbar. Mit unserem FX-6300 sind 4,495 GHz möglich – sowohl in Spielen als auch in Anwendungen stabil. Zum Übertakten haben wir den Referenztakt auf 243 MHz angehoben und auch die einzelnen Multiplikatoren und Teiler entsprechend angepasst.

Auch die CPU-Northbridge läuft jetzt mit 2,43 GHz. Dies bringt in Anwendungen einen Leistungszuwachs. Der Takt für den HT-Link liegt jetzt bei 2,67 GHz. Der Arbeitsspeicher läuft beim Teiler für DDR3-1333 durch die Erhöhung des Referenztakts mit DDR3-1619. Für die CPU war eine Spannung von 1,45 Volt nötig, während die CPU-Northbridge mit 1,267 Volt versorgt wurde und sowohl die North- als auch Southbridge eine Spannung von 1,158 Volt spendiert bekamen. Im UEFI haben wir zusätzlich den High-Performance-Computing-Modus aktiviert. AMDs Cool'n'quiet sowie den C6-State sollten Sie aktiviert lassen. Dadurch sparen Sie im Leerlauf etwas Strom. Wir haben mit den aktivierten Energiesparfunktionen 78 Watt im Leerlauf gemessen, während mit deaktivierten Funktionen 99 Watt nötig waren. Das entspricht immerhin einer Einsparung von 20 Prozent.

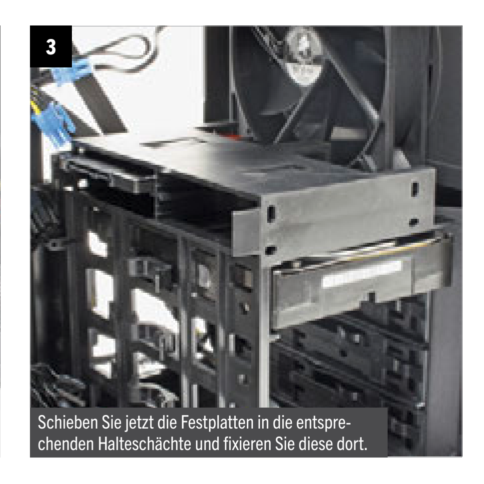


Übertakten kann sich lohnen. Da AMD-Prozessoren der FX-Reihe mit einem freien Multiplikator ausgestattet sind, sind Taktraten von 4,5 GHz (Standardtakt: 3,5 GHz) wie in unserem Test möglich.

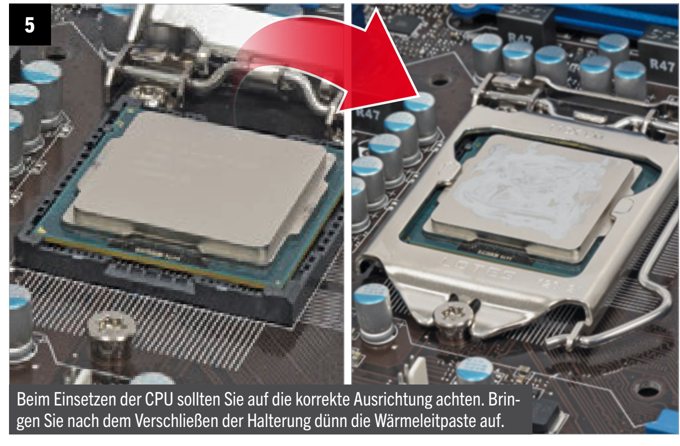
So bauen Sie Ihren Preis-Leistungs-PC zusammen:


1 Montagematerial: Halten Sie einen großen Schraubendreher und Wärmeleitpaste bereit.


2 Bereiten Sie im nächsten Schritt das Gehäuse vor. Setzen Sie dazu zuerst das Netzteil ein.


3 Schieben Sie jetzt die Festplatten in die entsprechenden Halteschächte und fixieren Sie diese dort.


4 Bauen Sie jetzt die I/O-Blende und das Laufwerk ein. Für die Befestigung des optischen Laufwerks benötigen Sie weder im Corsair- noch im Sharkoon-Gehäuse Schrauben.

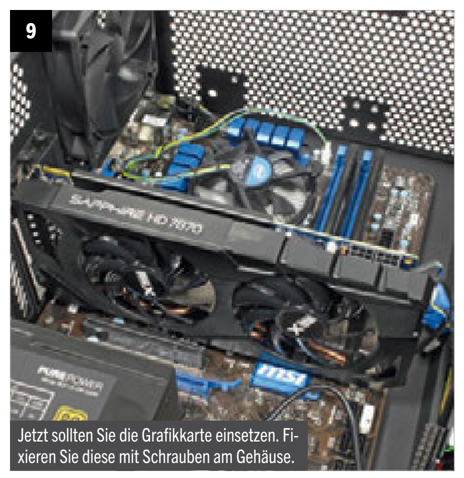

5 Beim Einsetzen der CPU sollten Sie auf die korrekte Ausrichtung achten. Bringen Sie nach dem Verschließen der Halterung dünn die Wärmeleitpaste auf.


6 Der Intel-Boxed-Kühler ist aufgrund des Pushpin-Verfahrens besonders leicht zu montieren. Vergessen Sie nicht, das Lüfterkabel anzuschließen!



7 Setzen Sie jetzt den Arbeitsspeicher in den entsprechenden Steckplatz.

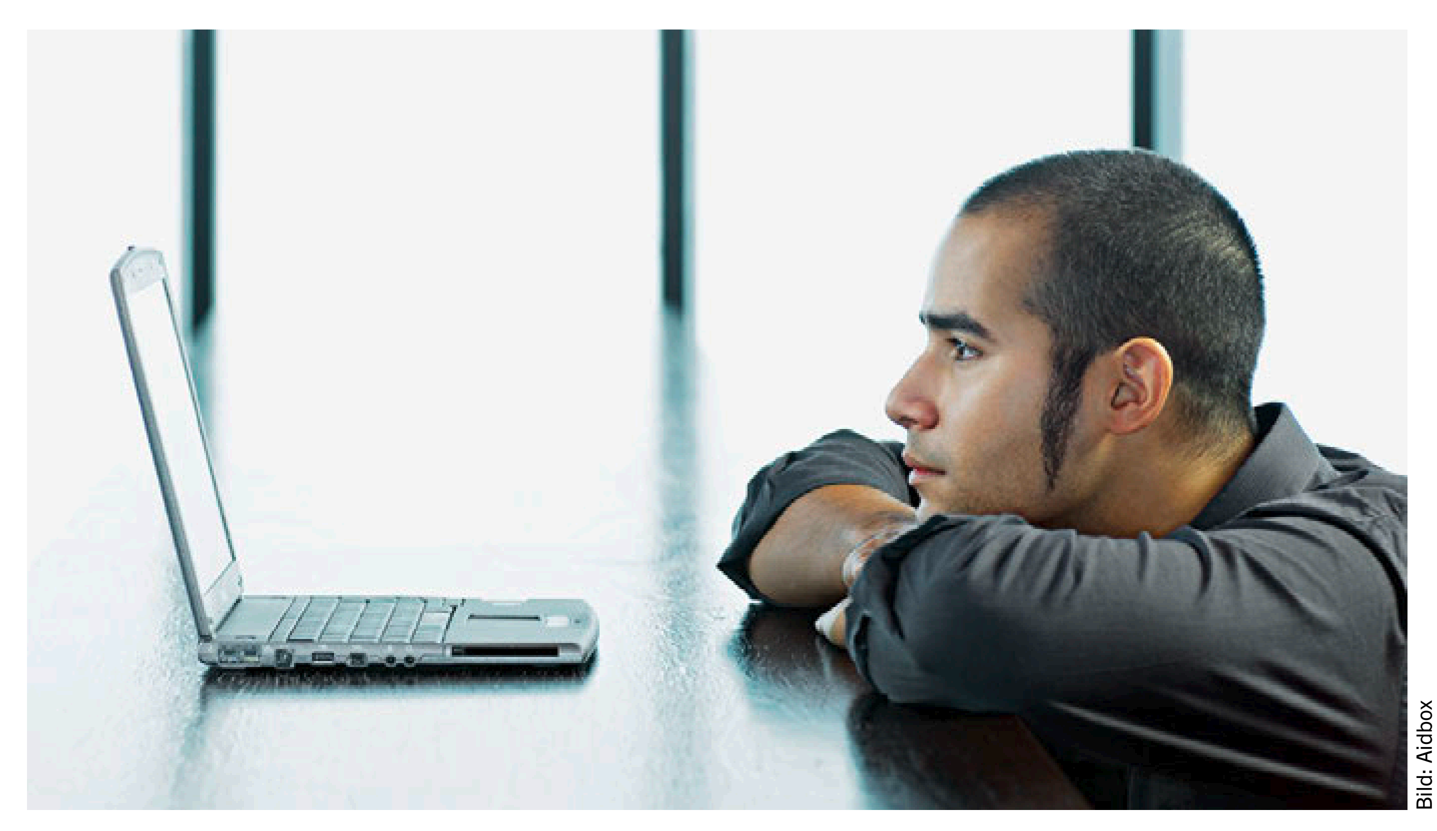

8 Im nächsten Schritt wird die Hauptplatine im Gehäuse verschraubt.



9 Jetzt sollten Sie die Grafikkarte einsetzen. Fixieren Sie diese mit Schrauben am Gehäuse.


10 Schließen Sie jetzt die Festplatten und das Laufwerk mit den entsprechenden Datenkabeln an.


11 Im letzten Schritt müssen alle Bauteile mit Strom versorgt werden und die Lüfter sollten auf Funktion geprüft werden.


Bild: Aidbox

Nie wieder lange Wartezeiten ertragen!

Von: Daniel Möllendorf/
Reinhard Staudacher

Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Ladezeiten Ihres Rechners auf ein Minimum reduzieren können.

Kaum etwas entwickelt sich so schnell weiter wie die IT-Branche. Die Fortschritte, die die PC-Hardware in den letzten 40 Jahren in puncto Arbeitsgeschwindigkeit gemacht hat, sind unglaublich. Doch egal wie schnell die aktuellen Computer arbeiten und wie weit sich die Technik entwickelt: Wir verbringen heute wie damals einen guten Teil unserer Zeit vor dem Rechner und warten auf den Abschluss irgendwelcher Vorgänge. Zwar lässt sich beim Computer das Warten nicht vollständig verhindern, mit einigen Tricks und gezielten Hardware-Upgrades können Sie die unnütze Zeit des Nichtstuns allerdings auf ein Minimum reduzieren.

ZEITVERSCHWENDER

Im Rechner gibt es diverse Komponenten und Programme, die mitunter sehr großzügig mit Ihrer kostbaren Zeit umgehen. Die in Bezug auf das Warten wohl einflussreichste Software ist Windows. Als Betriebssystem steuert das Programm alle wichtigen Prozesse, die auf Ihrem Rechner ablaufen, und hat damit einen direkten Einfluss auf die Arbeitsgeschwindigkeit des PCs. Zwar ist Windows sehr tolerant gegenüber Software-Wildwuchs, nach Jahren des Betriebs und zig installierten Programmen läuft die Arbeit mit dem Betriebssystem aber immer zäher ab. Vor allem Programme, die sich in den Autostart einnisten, lassen Windows quälend langsam werkeln. Hier, wie auch in anderen Bereichen des Alltags, gilt: Ordnung ist das halbe Leben.

Ein weiterer oft ausgeführter Vorgang ist das Kopieren oder Verschieben von Dateien. Hier ließ sich vor allem bei Windows Vista eine deutliche Performance-Verschlechterung feststellen. Windows 7 kopiert zwar wesentlich schneller, aber auch hier können Sie mit einigen Kniffen eine deutliche Zeitersparnis erzielen.

Falls Sie Windows schon ausreichend optimiert haben und Sie oft Musik digitalisieren oder mit Videos arbeiten, ist der Hauptprozessor ein guter Ansatzpunkt. Ein Neukauf ist dabei aber nicht nötig. Sie sparen bereits wertvolle Zeit, wenn Sie das Übertaktungspotenzial Ihrer CPU ausnutzen. Beim Umrechnen einer Wave-Datei in das MP3-Format mag der gewonnene Vorteil nur wenige Sekunden betragen, beim abschließenden Rendern eines Filmprojekts kann die Übertaktung aber eine ansehnliche Zeitersparnis bringen.

Eine übertakteter Prozessor steigert nicht nur die Bildrate, sondern reduziert auch die Ladezeit vieler Spiele. **TES 5: Skyrim**, das Sie beim Betreten eines jeden Gebäudes mit einem Ladebalken beglückt, ist hier besonders hervorzuheben: Über mehrere Spielstunden aufsummiert, bringen selbst geringe, durch das Übertakten erreichte Verkürzungen dieser Zwangspausen eine beachtliche Zeitersparnis. Spiele mit geringen Ladephasen profitieren absolut gesehen zwar wenig von zusätzlichem Prozessortakt, in einigen Online-Spielen stellen sich die kürzeren Ladezeiten aber als waschechter Vorteil heraus.

Aber auch während der alltäglichen Arbeit lässt sich viel Zeit einsparen. Wenn Sie etwa als Power-User von Firefox ein bis zwei Dutzend Tabs gleichzeitig verwalten, ist – neben einem übertakteten Prozessor – eine SSD oder gar eine RAM-Disk vorteilhaft, da beide Speichergattungen die Zeit zum Öffnen der Tabs deutlich reduzieren. Welche Maßnahmen sich wie stark auf die Ladezeiten des Systems auswirken, haben wir thematisch gruppiert auf folgenden Seiten für Sie untersucht.



Windows 7 bietet die meisten Möglichkeiten zur Wartezeit-Optimierung. Dem ersten Optimierungsopfer begegnen Sie dabei schon beim Einschalten des Rechners: dem Bootvorgang.

DAS BOOTEN BESCHLEUNIGEN

Falls Sie noch eine HDD als Systemlaufwerk benutzen, ist der Start von Windows 7 besonders langsam. Noch schlimmer wird es, wenn viele Autostart-Programme mit dem Betriebssystem geladen werden. Man begegnet immer wieder solchen PC-Systemen, deren Autostart seit Jahren zugemüllt wurde und bei denen der Internet-Explorer vor allem als reich ausgestattete Toolbar-Sammlung dient. Um nachzustellen, wie Sie ein solches System am besten beschleunigen, haben wir ein Windows auf eine HDD installiert und es mit insgesamt acht Autostart-Programmen versehen. Die Hardware des Testsystems besteht aus wenige Jahre alten Komponenten der damaligen „Vernunftsklasse“. Es zeigt sich, dass das Verändern der diversen BIOS-Einstellungen wie Übertaktung von CPU und Speicher nur geringe Auswirkungen hat. Auch wenn die BIOS-Optimierung bei unserer Hauptplatine, dem Maximus III Extreme, nur eine minimale Verkürzung des Bootvorgangs brachte, können das Deaktivieren von Zusatz-Controllern und das richtige Einstellen der Bootreihenfolge bei anderen Platinen durchaus für eine ansehnliche Zeitersparnis sorgen.

Sehr stark wirkt sich das Ausmisten des Windows-Autostarts aus. Durch die Entfernung aller startenden Programme konnten wir die Bootzeit von Windows um fast ein Viertel – etwa 16 Sekunden – reduzieren. Am effektivsten erweist sich aber eine SSD. Mit dieser können Sie es sich sogar erlauben, alle Programme im Autostart zu behalten: Durch den Umstieg auf den Flashspeicher sparen Sie fast ein Drittel der zum Hochfahren benötigten Zeit. Das Kombinieren aller Maßnahmen bringt ein nur geringfügig besseres Ergebnis.

SCHNELLER KOPIEREN

Eine SSD erweist sich auch beim Kopieren von Dateien als sehr vorteilhaft, der Zeitaufwand für das Kopieren unseres Testordners mit 25.000 Dateien reduziert sich hierbei um mehr als die Hälfte. Alle anderen Optimierungen bringen nur eine geringe Zeitersparnis. Das gilt auch für den im Internet oft beschworenen Tipp mit den speziellen Kopier-Tools, die durch den „direkten DMA-Zugriff“ besonders schnell arbeiten sollen: Diese Werkzeuge bieten gegenüber der Windows-Kopierfunktion zwar einen theoretischen Vorteil, in der Praxis werden Sie diesen aber kaum bemerken. Unter Anwendung aller Maßnahmen gleichzeitig schaffen wir es, den Kopiervorgang um zwei Drittel der ursprünglich benötigten Zeit zu reduzieren.

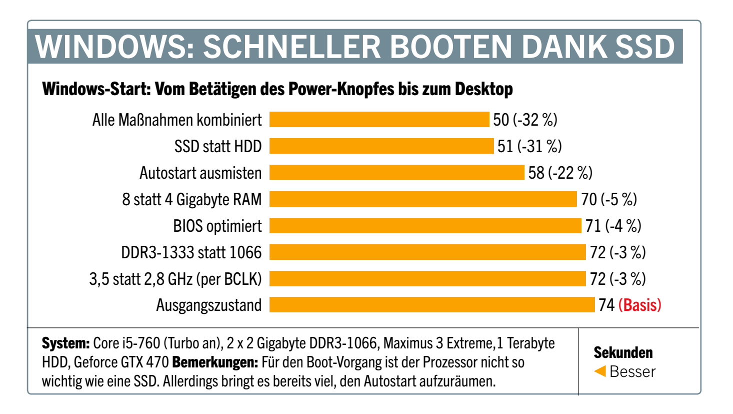
FLÜSSIGERES ARBEITEN

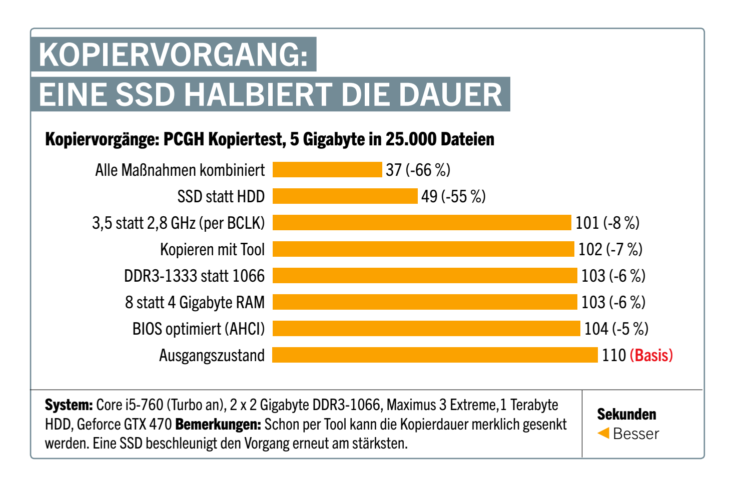
Als letzten Punkt im Bereich Windows-Optimierung haben wir uns für das Öffnen eines großen Dokuments entschieden. Als Datei nutzen wir unsere Testtabelle für Tablet-PCs, die sich über mehrere Tausend Zellen erstreckt und viele Formeln und Zellverknüpfungen enthält. Auf der Standardkonfiguration mit HDD und Libre Office als Office Suite benötigt unser Testsystem etwa zwölf Sekunden für das Öffnen der xlsx-Datei. Auch in diesem Szenario erweist sich die SSD als Wundermittel: Befinden sich Office Suite und Datei auf dem Flash-Speicher, dauert das Öffnen nur noch sechs Sekunden.

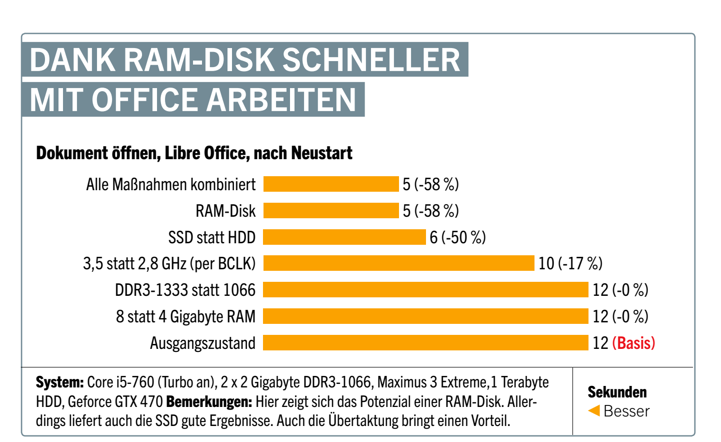
Je nach Aufgabenstellung kann es sich auch lohnen, das Programm und die Datei vor der Ausführung auf eine RAM-Disk zu kopieren. Eine RAM-Disk ist ein Speicherbereich des RAMs, der als Massenspeicher eingebunden wird und danach als Laufwerk für normale Dateioperationen zur Verfügung steht. Die Arbeit mit einer solchen RAM-Disk bringt in unserem Fall eine weitere Sekunde an Zeitersparnis. Insgesamt dauert das Öffnen einer Datei damit noch fünf Sekunden, das Anwenden aller Maßnahmen gleichzeitig bringt keine weitere Verbesserung. Eine RAM-Disk hat vor allem bei großen Datenmengen, die oft bewegt werden müssen, einen Vorteil. Ein Beispiel dafür wäre etwa das Filmschneiden am PC. Dank niedriger Speicherpreise – ein Kit mit 2x 4 Gigabyte kostet lediglich rund 40 Euro – sind aktuell selbst größere RAM-Disks erschwinglich.



RAM-Disks erreichen sehr hohe Leistungen: Im Bild kopieren wir mit fast 600 MByte/s auf dasselbe Laufwerk. Das ergibt einen Nettodurchsatz von rund 1,2 GByte/s.







Multimedia & Internet

Obwohl Videos und Musik schon lange nicht mehr in Echtzeit oder gar noch langsamer enkodiert werden müssen, gehört das Umrechnen von Filmmaterial und Tonaufnahmen immer noch zu den zeitaufwendigsten Arbeiten, die am Rechner erledigt werden. Das gilt besonders, seit sich Full-HD (1080p, entspricht einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln) auch im Heimvideo-Bereich flächendeckend durchgesetzt hat, da inzwischen viele Smartphones Videos in 1080p aufzeichnen. Wir testen, welche Maßnahmen den Zeitaufwand für das Umkodieren wirksam reduzieren.

MUSIK UND VIDEOS SCHNELL KODIERT

Für unseren Test lassen wir eine 43,9 Megabyte große Wave-Datei mit dem freien MP3-Codec LAME in das MP3-Format umrechnen. Wir nutzen den Parameter „-h“, der einer Codierung mit 128 Kbps unter Anwendung eines High-Quality-Settings entspricht. Anschließend messen wir die Dauer des Encodierungsvorgangs mit allen Maßnahmen getrennt. Am Ende kombinieren wir alle Schritte und messen die Verbesserung des Gesamtergebnisses. Die erreichten Verbesserungen sind alle relativ gering. Bei keiner Maßnahme zeigt sich eine Beschleunigung des Vorgangs, einzig die CPU-Übertaktung reduziert die benötigte Zeit um 0,9 Sekunden beziehungsweise sieben Prozent. Diese augenscheinlich geringe Beschleunigung hat es aber in sich: Fällt sie bei der MP3-Codierung noch gering aus, resultieren diese sieben Prozent vor allem bei größeren Filmprojekten, die gerendert werden müssen, in einer respektablen Zeitersparnis, vor allem da die meisten PCs noch nicht in der Lage sind, Full-HD-Material in Echtzeit zu rendern.

Bei der Codierung einer kleinen Wave-Datei in das MP3-Format fällt der maximale Datendurchsatz bei üblichen Magnetfestplatten noch nicht ins Gewicht. Bei umfangreichem Filmmaterial kann sich jedoch auch ein schnelles Datenlager in Form einer SSD oder gar einer RAM-Disk auszahlen. Die Videodateien stehen dort wie in einem Cache für den Abruf bereit und können der Software schnell zur Verfügung gestellt werden. Ein schneller Datenspeicher beschleunigt den Umgang mit Filmschnitt-Programmen deshalb erheblich.

TIPPS FÜR DEN INTERNET-POWER-USER

Gehören Sie zu den Nutzern, die gerne mal ein Dutzend und mehr Tabs im Firefox gleichzeitig offen haben und sich diese vielleicht sogar beim Starten gleich öffnen lassen? Auch hier bieten sich diverse Möglichkeiten an, um die Arbeit mit diesem Browser zu beschleunigen.

Auf den ersten Blick würde man vielleicht die Internetleitung für den limitierenden Faktor halten, der beim Surfen bremst. Unsere Messungen zeigen jedoch, dass die Geschwindigkeit des Firefox von vielen Komponenten beeinflusst wird. Fast jede einzelne Maßnahme hat eine Steigerung der Geschwindigkeit von einigen Prozent zur Folge. Am wirksamsten erweist sich auch hier die RAM-Disk: Wenn der Cache und Firefox selbst auf der SSD gespeichert werden, reduziert sich die Ladezeit unserer 18 Tabs um beinahe ein Viertel. Die SSD, die sich bisher durchgehend als sehr guter Ladezeiten-Killer gezeigt hat, leistet auch beim Surfen einen wertvollen Dienst: Der Flash-Speicher verkürzt die Wartezeit um ganze 20 Prozent.

Einen kleineren, aber immer noch messbaren Einfluss haben schnellerer Speicher und ein übertakteter Prozessor. Der Speicher reduziert die Ladezeit der Internetseiten minimal um eine Sekunde, das Anheben des CPU-Taktes um gut 800 MHz hat eine Verkürzung der Wartezeit um vier Sekunden respektive 13 Prozent zur Folge. Als nicht sinnvoll erweist sich das Aufstocken der Hauptspeicher-Kapazität. Das liegt daran, dass unser System selbst mit der Grundausstattung von 4 Gigabyte weit davon entfernt ist, den RAM voll auszulasten. Und da Firefox mit den insgesamt 18 geladenen Tabs nur einen Speicherverbrauch von knapp 400 Megabyte aufweist, bringt auch dieser unser System nicht in Bedrängnis. Mit ausgelastetem Hauptspeicher würde jedoch auch Firefox einen Vorteil aus der Aufstockung ziehen.

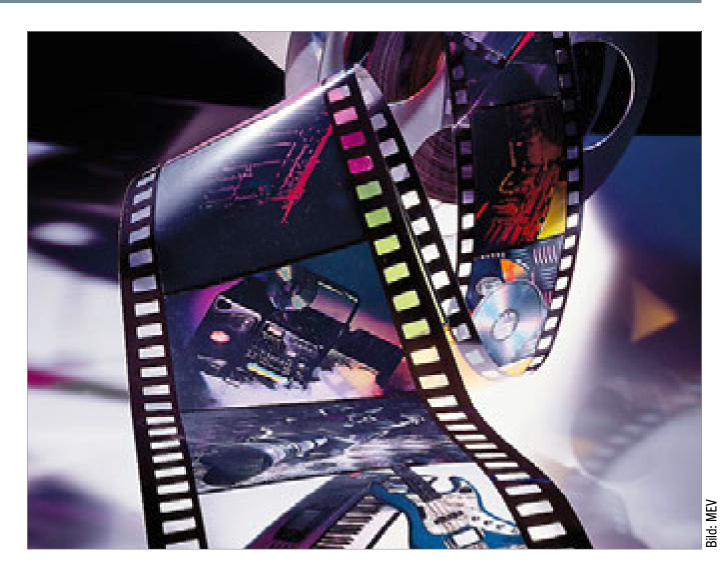


Bild: MEV

MULTIMEDIA: ÜBERTAKTUNG UND SSD HELFEN BEI AUDIO- UND VIDEOKODIERUNG

MP3-Codierung, LAME-3.99-Codec mit Parameter -h, 43,9 MByte-WAV-Datei

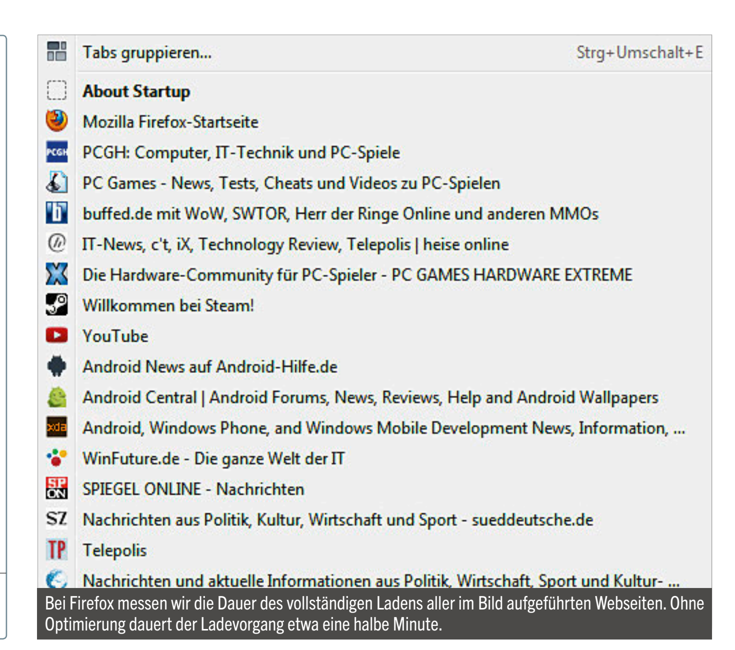
Maßnahme	Sekunden
Alles kombiniert	12,2 (-7 %)
3,5 statt 2,8 GHz (per BCLK)	12,2 (-7 %)
SSD statt HDD	13,1 (0 %)
RAM Disk	13,1 (0 %)
DDR3-1333 statt 1066	13,1 (0 %)
8 statt 4 Gigabyte RAM	13,1 (0 %)
Ausgangszustand	13,1 (Basis)

Firefox-Start (18.x) mit 18 Tabs, Ende der Ladevorgänge, 100 Mbps Internet

Maßnahme	Sekunden
Alles kombiniert	21,0 (-30 %)
RAM Disk	23,0 (-23 %)
SSD statt HDD	24,0 (-20 %)
3,5 statt 2,8 GHz (per BCLK)	26,0 (-13 %)
DDR3-1333 statt 1066	29,0 (-3 %)
8 statt 4 Gigabyte RAM	30,0 (0 %)
Ausgangszustand	30,0 (Basis)

System: Core i5-760 (Turbo an), 2 x 2 Gigabyte DDR3-1066, Maximus 3 Extreme, 1 Terabyte HDD, Geforce GTX 470 **Bemerkungen:** Bei der MP3-Kodierung zeigt nur das Übertakten einen Effekt. Firefox dagegen bietet viele Ansatzpunkte zur Beschleunigung.

Sekunden ◀ Besser



Bei Firefox messen wir die Dauer des vollständigen Ladens aller im Bild aufgeführten Webseiten. Ohne Optimierung dauert der Ladevorgang etwa eine halbe Minute.

Spieleladezeiten und Nachladeruckler

Spielst du schon oder lädst du noch? Lange Ladezeiten und häufige Zwangspausen (beispielsweise beim Betreten eines neuen Levelabschnitts) können einem das beste Spiel vermiesen. Wenn man im Mehrspielermodus gegen andere Spieler antritt, machen niedrige Fps und Nachladeruckeln im entscheidenden Moment sogar eventuell den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage aus. Wir zeigen, welche Maßnahmen wirklich helfen, um nervende Spielunterbrechungen zu vermeiden und somit den Spaß am Zocken zu steigern.

MEHR ALS ACHT STUNDEN WARTEZEIT PRO WOCHE SPAREN

Bei manchen Spielen wie dem Strategieschwergewicht **Shogun 2** dauert eine Ladezeit mit unserem Beispiel-PC (Core i5-760, 4 Gigabyte RAM, übliche HDD) bis zu 43 Sekunden. Bei **Starcraft 2** sind es 33 Sekunden. Das sieht auf den ersten Blick sehr kurz aus, allerdings nimmt man Zeit natürlich relativ wahr: 43 Sekunden spielen sind schnell verflogen; 43 Sekunden, die man untätig auf einen Ladebalken schaut, kommen einem hingegen deutlich länger vor. Probieren Sie es doch einfach mal aus: Hören Sie gleich auf zu lesen, schauen Sie beispielsweise auf den **Shogun 2**-Screenshot rechts unten auf dieser Seite und zählen Sie in Sekundenschritten konstant bis 43 (nicht schummeln).

Na, kommen Ihnen die Ladezeiten immer noch kurz vor? Zudem muss man bedenken, dass nicht nur beim Start des Spiels und eines Savegames geladen wird, sondern je nach Spiel auch beim Betreten eines neuen Abschnitts. Außerdem fällt natürlich eine Ladezeit an, wenn Ihr virtueller Charakter stirbt oder (bei Strategiespielen) die Mission verloren ist. An besonders schwierigen Stellen, bei denen man mehrfach hintereinander scheitert, steigert eine lange Ladedauer das Frustpotenzial enorm – dann wird jede Sekunde vor dem Ladebalken zur gefühlten Minute.

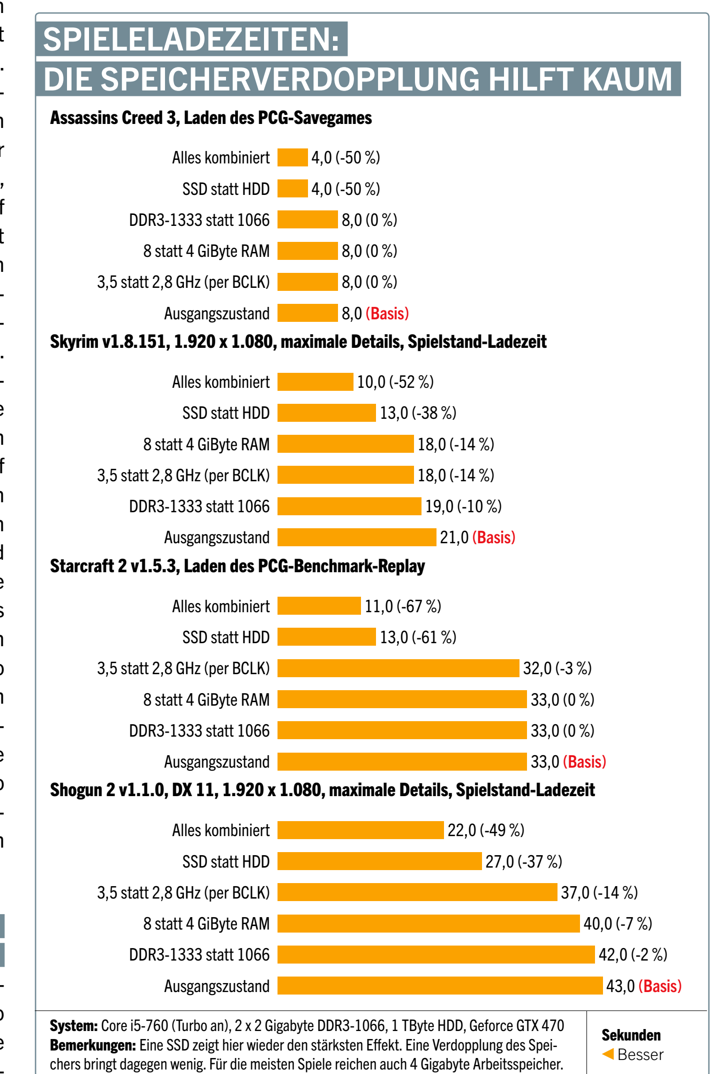
Ein gutes Beispiel für häufige Pausen ist **Skyrim**: Hier sind die Ladezeiten mit unserem Beispiel-PC relativ kurz: 21 Sekunden klingen zunächst lächerlich. Das riesige Rollenspiel lässt Sie aber beispielsweise beim Betreten neuer Gebäude oder bei der Schnellreisefunktion stets untätig vor einem Ladebalken warten. Für typische Botengänge, bei denen Sie viele Gebiete besuchen müssen, kann daher schon mal alle fünf Minuten eine Ladezeit anfallen. Bei Quests in weitläufigen Gebieten treten hingegen weniger Zwangspausen auf. Für unser folgendes Rechenbeispiel haben wir einen durchschnittlichen Wert von acht Ladezeiten pro Stunde gewählt. Mit den Maßnahmen, die wir bereits auf den vorherigen Seiten beschrieben haben und auch hier für unsere Benchmarks anwenden, lässt sich die Ladezeit von 21 auf zehn Sekunden reduzieren. Erneut bringt hier eine SSD den größten Vorteil. Pro Stunde (mit acht Ladepausen) können somit rund eineinhalb Minuten gespart werden. Natürlich spielt man das umfangreiche Rollenspiel nicht nur eine Stunde lang. Gehen wir von einem ambitionierten Spieler aus, der fünf Stunden am Tag spielt, summieren sich die gesparten elf Sekunden pro Tag bereits auf eine Stunde und eineinhalb Minuten. Pro Woche kann man sich mit unseren Tipps acht Stunden Wartezeit sparen – jedenfalls wenn man **Skyrim** so konsequent spielt wie in unserem Beispiel. Doch auch für Gelegenheitsspieler lohnt es sich sehr, die Ladezeiten zu reduzieren, denn so hat man mehr Zeit für angenehmere Dinge als Warten – Spielen zum Beispiel.

SSD: DIE WUNDERWAFFE GEGEN LADEZEITEN

Eine SSD bringt bei den Spieleladezeiten den größten Vorteil. So lässt sich die Wartepause teilweise auf weniger als die Hälfte verkürzen: Während **Starcraft 2** in unserem Test mit einer gewöhnlichen 1-Terabyte-Festplatte 33 Sekunden braucht, um die Beispielmission zu starten, sind es mit einer SSD nur 13 Sekunden. Auch bei **Assassin's Creed 3** fällt die (ohnehin kurze) Ladezeit um die Hälfte, wie unsere Benchmarks auf der rechten Seite zeigen. Weitere Spiele, bei denen eine SSD einen großen Vorteil bringt, sind:

- **Battlefield 3** (17 statt 49 Sekunden)
- **Crysis 2** (22 statt 35 Sekunden)
- **Die Sims 3** (91 statt 133 Sekunden)
- **Duke Nukem Forever** (10 statt 21 Sekunden)
- **GTA IV** (19 statt 45 Sekunden)

Es gibt aber auch Spiele, die nur sehr wenig von einer SSD profitieren. Dazu gehört beispielsweise **Anno 1404**; hier sinkt die lange Ladedauer nur von 123 auf 117 Sekunden. Daher ist es nicht sinnvoll, einfach alle Spiele auf eine SSD zu installieren. Das wäre auch gar nicht möglich, denn aktuelle Titel verschlingen üblicherweise 10 bis 20 Gigabyte. Wir empfehlen allerdings, auf jeden Fall die SSD für die

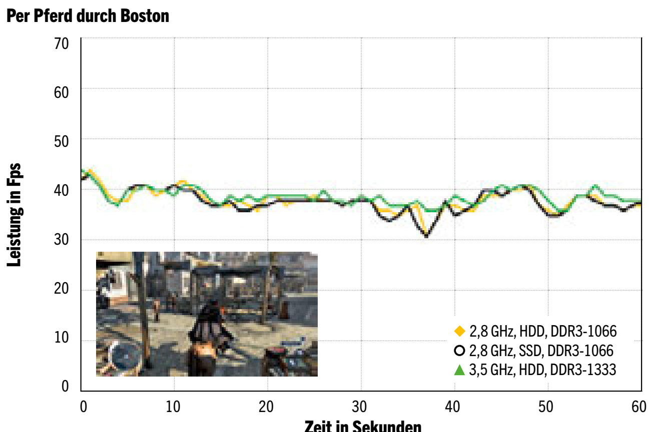




Für **Shogun 2: Total War** nutzen wir einen Spielstand zu Beginn der Chosokabe-Kampagne. Der angegebene Wert ist die Dauer vom Betätigen des Laden-Buttons bis zum Auftauchen der Kampagnenkarte.

ASSASSIN'S CREED 3: WENIGER RUCKELN DANK ÜBERTAKTUNG

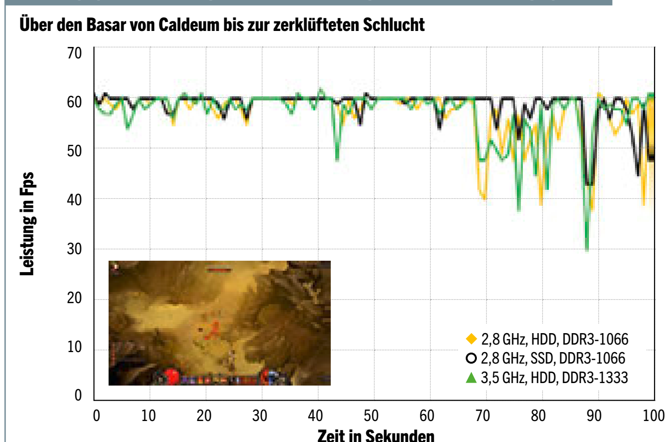
Per Pferd durch Boston



System: Core i5-760, Geforce GTX 470, 4 Gigabyte RAM; Windows 7 x64 **Einstellungen:** Vsync an (maximal 60 Fps), 1.920 x 1.080, maximale Details, kein AA **Bemerkungen:** Mit einer schnellen CPU fallen die Fps nicht so tief – das Spiel bleibt näher an der 40-Fps-Marke. Eine SSD bringt im Gegenzug praktisch nichts.

DIABLO 3: DIE SSD REDUZIERT NACHLADEPAUSEN

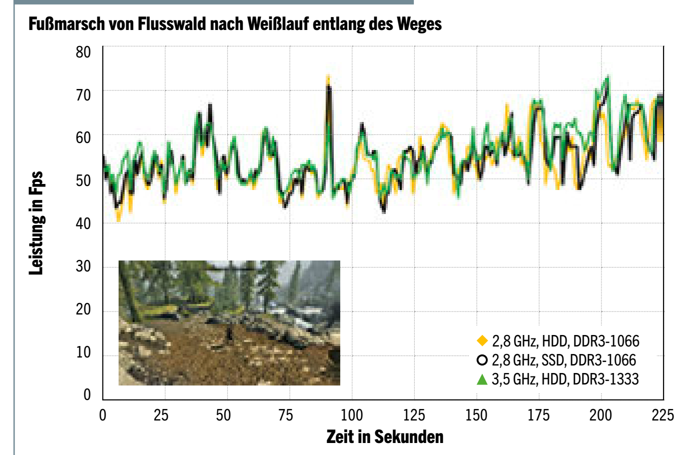
Über den Basar von Caldeum bis zur zerklüfteten Schlucht



System: Core i5-760, Geforce GTX 470, 4 Gigabyte RAM; Windows 7 x64 **Einstellungen:** Vsync an (maximal 60 Fps), 1.920 x 1.080, max. Details, kein AA **Bemerkungen:** Tauchen neue Gegner oder NPCs auf, kommt es mit einer HDD unabhängig vom CPU-Takt zu Nachladerucklern; bei einer SSD sind diese deutlich schwächer.

SKYRIM: NACHLADERUCKLER LASSEN SICH VERMEIDEN

Fußmarsch von Flusswald nach Weißlauf entlang des Weges



System: Core i5-760, Geforce GTX 470, 4 Gigabyte RAM; Windows 7 x64 **Einstellungen:** Vsync aus, 1.920 x 1.080, maximale Details, 8 x AA, 16:1 AF **Bemerkungen:** Eine SSD und das Übertakten des Prozessors verbessern vor allem die Situation beim Nachladen. Streaming-Ruckler lassen sich damit abschwächen.

Windows-Installation und die wichtigsten Programme zu nutzen, für die viel Kapazität vonnöten ist. Wer sich eine 128-Gigabyte-SSD (ab 80 Euro) kauft, hat aber immerhin noch genug Platz, um neben Windows und Programmen ein oder zwei aktuelle Lieblingsspiele auf der SSD abzulegen. Für 160 Euro bekommen Sie hingegen bereits ein gutes Modell mit 256 Gigabyte Kapazität wie die Samsung SSD 830 (siehe Seite 121). Somit können Sie auch mehrere Spiele auf die SSD legen. Für 512 Gigabyte sind allerdings noch rund 350 Euro fällig.

Viele Spiele lassen sich einfach verschieben – eine Neuinstallation ist oft nicht nötig. Wenn Sie beispielsweise im März 2013 **Starcraft 2: Heart of the Swarm** spielen, verschieben Sie den **Starcraft 2**-Ordner einfach auf die SSD. Sobald Sie die Singleplayer-Kampagne beendet haben, legen Sie das Spiel wieder auf die HDD. Wenn Sie im Battle.net online gegen andere Spieler antreten, verkürzt eine SSD zwar auch die Ladezeiten, aber leider natürlich nur die eigenen. Somit müssen Sie ohnehin auf Ihre Mitspieler warten – hier können wir leider auch nicht helfen. Bei Spielkumpanen, die andere mit besonders langen Ladezeiten nerven, lohnt es sich aber, im Chat des Spiels den Kauf einer aktuellen PC-Games-Ausgabe zu empfehlen, damit sie ihren offensichtlich zu langsamen PC endlich sinnvoll aufrüsten.

EINZELNE STEAM-SPIELE AUF EINER SSD PARKEN

Bei Titeln, die Sie über Steam gekauft haben, können Sie den Installationsordner leider nicht selbst bestimmen. Den kompletten Steam-Ordner mit allen Spielen auf die SSD zu legen, wäre bei den meisten Spiele-PCs schlicht nicht möglich. Doch zum Glück gibt es eine weitere Möglichkeit, mit der Sie einzelne Steam-Titel auf die SSD legen und somit deren Ladezeiten beschleunigen können:

In unseren Beispiel verwenden wir den Shooter **Rage**. Suchen Sie dessen Installationsverzeichnis (üblicherweise „d:\steam\steamapps\common") und verschieben Sie den Ordner des Spiels auf die SSD, also beispielsweise „c:\rage". Starten Sie die Eingabeaufforderung von Windows als Administrator und geben Sie dort folgenden Befehl ein:

```
mklink /J „d:\steam\steamapps\common\rage" „c:\rage"
```

Hierbei handelt es sich um eine sogenannte symbolische Verknüpfung. Das Spiel kann dann normalerweise trotzdem problemlos über Steam gestartet werden, liegt allerdings auf der schnellen SSD.

CPU-LEISTUNG: VIEL HILFT VIEL

„Bei aktuellen Spielen kommt es eigentlich nur noch auf die Grafikkarte an", ist ein unter Spielern leider weit verbreiteter Irrglaube. Faktisch lohnt sich eine schnelle CPU für kurze Ladezeiten. Das merkt man beispielsweise in **Skyrim** und **Shogun 2**. Bei anderen Spielen als den hier abgebildeten kann der Vorteil sogar noch größer sein. So verringert sich beispielsweise bei **Crysis 2** oder **Anno 1404** die Ladezeit durch einen höheren CPU-Takt deutlich. Dabei kommt es in den meisten Spielen auf die Leistung pro Takt und pro Kern an – mehrere Prozessorkerne bringen bei den Ladezeiten wenig. Daher lohnt es sich, falls nicht bereits geschehen, die Turbofunktion Ihres Prozessors im BIOS/UEFI zu aktivieren. Wird bei einer Ladezeit nur ein Kern ausgelastet, übertaktet ihn das System automatisch, was den Zeitaufwand verkürzt. Sie finden die entsprechende Einstellung im BIOS/UEFI unter „Ai Tweaker" (Asus), „OC Tweaker" (Asrock), „Cell Menu" beziehungsweise „OC" (MSI) oder unter „M.I.T." (Gigabyte). Bastler können je nach CPU zudem den Turbotakt weiter steigern, um die Ladezeiten zu senken.

Übertaktung lohnt sich ohnehin gegen lange Ladezeiten, besonders wenn Sie aktuell keine neue CPU kaufen wollen. Mehr RAM oder ein höherer Speichertakt brachten bei den Spieleladezeiten im Test hingegen nur wenig. Wenn Sie die CPU übertakten, lohnt sich meist aber auch ein hoher RAM-Takt.

SPIELEN OHNE ZWANGSPAUSEN

Auch gegen gefürchtete Nachladeruckler, beispielsweise beim Betreten eines neuen Gebiets im Spiel, kann eine schnelle CPU helfen. Wie unsere Diagramme links auf dieser Seite zeigen, fällt die Framerate mit einem auf 3,5 GHz übertakteten Core i5-760 nicht so weit wie mit Standardtakt. Wie ambitionierte Spieler wissen, sind die Minimum-Fps wichtiger als der Durchschnitts-Fps-Wert. Schließlich ist es in ruhigen Szenen relativ egal, ob 60 oder

70 Fps dargestellt werden. Wenn die Framerate allerdings in hektischen Situationen beispielsweise unter 30 Fps fällt, merkt man das hingegen deutlich – selbst wenn dieser „Fps-Drop“ nur wenige Sekunden anhält. Je nach Spiel bringt allerdings eine SSD auch hier einen größeren Vorteil als ein schneller Prozessor. Ein gutes Beispiel hierfür ist **Diablo 3**: Obwohl das Spiel selbst im Singleplayer-Modus stets eine aktive Internet-verbindung voraussetzt, ist nicht die Verbindung zum Server und auch nicht der Prozessor schuld an den häufigen (und sehr nervigen) Nach-ladepausen, die regelmäßig beim Auftauchen einer neuen Gegner-gruppe auftreten. Stattdessen liegt das Problem bei der HDD – mit einer SSD spielt sich **Diablo 3** insgesamt ruckelfreier. Der gefühlte Vorteil ist dabei sogar noch größer, als das Dia-gramm auf dieser Seite zeigt. Zudem empfehlen wir, beim Spielen die vertikale Synchronisierung (Vsync) zu aktivieren, damit der Spielablauf gleichförmig flüssig wirkt.

Fazit: Ladezeiten reduzieren

Steve Jobs (ehemaliger Apple-CEO) war sich einst der Wichtigkeit der Ladezeiten bewusst. Als Jobs wegen des ewigen Bootvorgangs des ersten Macintosh enttäuscht war, stellte er gegenüber seinem Entwickler Larry Kenyon folgende Rechnung auf: Wenn bei mehreren Millionen Macs, die täglich einmal eingeschaltet werden, die Boot-dauer jeweils um zehn Sekunden verkürzt würde, mache das im Jahr mehrere Millionen Stunden aus. Das entspräche einigen Lebens-spannen eines Menschen. Mit der Frage, ob er nicht weitere Zeit in-vestieren wolle, um diese Lebens-zeit einzusparen, überzeugte Jobs Kenyon, den Bootvorgang noch-mals deutlich zu verkürzen.

WAS HILFT WIRKLICH?

Zwar entwickeln wir keine Compu-ter, aber einige Tipps zum Sparen Ihrer Lebenszeit für wichtigere Din-ge haben wir trotzdem. Unter den getesteten Maßnahmen sind eini-ge wirksamer als andere. Ein – im Rahmen der Einstellungsmöglich-keiten unserer Plattform – schnel-leres RAM hat in unseren Testsze-narien selten eine Wirkung. Meist liegt der Geschwindigkeitsvorteil bei wenigen Prozent.

Selbiges gilt für die Verdopplung der Arbeitsspeichermenge auf 8 GiByte. Aktuell sind 4 Gigabyte für so gut wie alle Spiele ausreichend. Aber auch wenn das Aufstocken der RAM-Menge nur dann einen Vorteil bringt, wenn vorher zu wenig vorhanden war, können vor allem acht Gigabyte den einen oder an-deren Nachladeruckler verhindern. Da sich die Arbeitsspeicherpreise gerade im Keller befinden, ist nun ein guter Zeitpunkt zum Aufrüsten. Falls Sie öfter speicherintensive Tätigkeiten wie Videoschnitt be-treiben, lohnt es sich bei den ak-tuell niedrigen RAM-Preisen auch, eine RAM-Disk ins Auge zu fassen. Eine solche beschleunigt jedes da-rauf abgelegte Programm enorm, bringt prinzipbedingt jedoch eini-ge Nachteile mit. Die gewichtigste Kehrseite ist die Flüchtigkeit einer RAM-Disk: Nach dem Ausschalten oder nach einem Stromausfall sind alle darauf gespeicherten Daten verloren. Vor dem Herunterfahren kann man die Daten sichern, viele RAM-Disk-Tools bieten sogar von sich aus eine automatisierte Option dazu. Der Schutz vor einem Strom-ausfall ist schon aufwendiger: Dazu ist eine USV oder ein in regelmä-ßigen Zeitabständen automatisch stattfindendes Backup notwendig. Das Übertakten der CPU weist eine mittlere Effektivität auf: In einigen Szenarien beschleunigt ein schnel-lerer Prozessor das Laden erheb-lich, in anderen hat das Übertakten quasi keine Auswirkungen.

Das effizienteste Mittel, wenn es um die Beschleunigung der täg-lichen Arbeit geht, ist eine SSD. Diese bringt zwar nur in seltenen Fällen einen messbaren Fps-Bonus, jedoch reduziert der Flashspeicher die Wartezeit bei fast allen Aufga-ben. Das gilt nicht nur für die als Benchmark ausgewählten Spiele und Arbeiten, sondern auch für den Umgang mit Windows im Allgemei-nen. Zwar lassen sich ein zügig re-agierender Windows-Explorer und schneller auftauchende Desktop-Icons nur schwer messen, dennoch ist die Präsenz einer SSD immer fühlbar. Wenn Sie eine SSD nach-rüsten, verkürzen sich fast alle Ar-beiten auf dem PC, teilweise sogar drastisch. ❑

FAZIT

Ende der Geduldsprobe

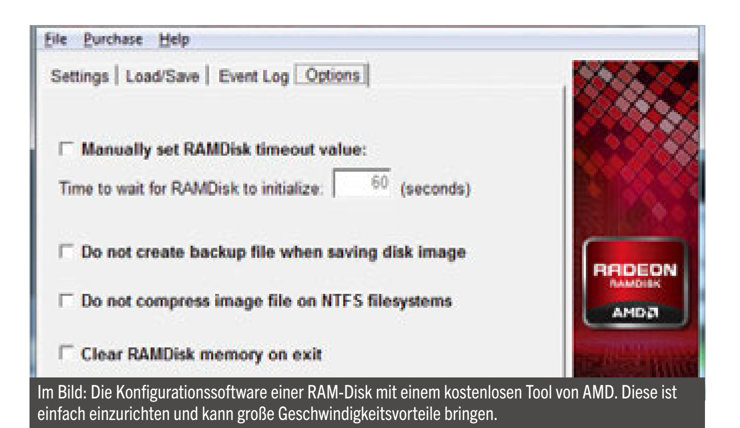
Durch Übertakten sowie mehr und schnelleren Speicher reduzieren Sie Ihre Ladezeiten erheblich. Am mäch-tigsten erweisen sich die RAM-Disk und die SSD. Erstere wird jedoch von einigen Nachteilen geplagt, da die Daten beim Herunterfahren des Rechners verloren gehen. Unter Kom-bination aller erläuterten Maßnahmen können Sie die Lade- und Wartezeiten mitunter um zwei Drittel verkürzen.

ÜBERSICHTSTABELLE: WAS BRINGT WIE VIEL?

	SSD statt HDD	3,5 statt 2,8 GHz	8 statt 4 GByte RAM	DDR3-1333 statt 1066
Windows-Start	31 Prozent	3 Prozent	5 Prozent	3 Prozent
Kopiervorgänge	55 Prozent	8 Prozent	6 Prozent	6 Prozent
Dokument öffnen	50 Prozent	17 Prozent	0 Prozent	0 Prozent
MP3-Codierung	0 Prozent	7 Prozent	0 Prozent	0 Prozent
Firefox starten (20 Tabs)	20 Prozent	13 Prozent	0 Prozent	3 Prozent
Ladezeit: Skyrim	38 Prozent	14 Prozent	14 Prozent	10 Prozent
Ladezeit: Shogun 2	37 Prozent	14 Prozent	7 Prozent	2 Prozent
Ladezeit: Starcraft 2	61 Prozent	3 Prozent	0 Prozent	0 Prozent
Ladezeit: Assassin’s Creed 3	50 Prozent	0 Prozent	0 Prozent	0 Prozent

System: Core i5-760 (Turbo an), 2 x 2 Gigabyte RAM, Geforce GTX 470; Windows 7 x64

■ Mehr als 20 Prozent ■ Plus 11 bis 20 Prozent ■ Plus 0 bis 10 Prozent



Im Bild: Die Konfigurationssoftware einer RAM-Disk mit einem kostenlosen Tool von AMD. Diese ist einfach einzurichten und kann große Geschwindigkeitsvorteile bringen.

KAUFTIPPS

ab € 160,-

SAMSUNG

SSD (mit 256 Gigabyte)

Je nach Anwendung senkt eine SSD die Ladezeiten enorm. Auch nervige Nachladeruckler verschwinden in man-chen Fällen – etwa bei **Diablo 3**. Zwar bringt eine SSD nicht in jedem Spiel einen Vorteil, dafür verbessert sich das allgemeine Ansprechverhalten des PCs deutlich. Wer seine Wartezeiten reduzieren will, braucht ergo eine SSD; selbst 256 GByte sind schon preiswert.



Neuer Prozessor oder übertakten

Spieler unterschätzen oft die Rolle der CPU beim Zocken. Dabei reduziert ein schneller Prozessor nicht nur die Lade-zeiten, sondern ist auch für die wichti-gen Minimum-Fps entscheidend. Eine sehr gute Wahl ist beispielsweise der abgebildete Core i5-3570K für rund 200 Euro. Wenn Sie kein Aufrüst-Budget ha-ben, kann sich eine Übertaktung lohnen.



Soll die Physik opulent ausfallen, sollten Sie Ihrer Grafikkarte einen Physikbeschleuniger zur Seite stellen.

Alle Arbeiten geschehen auf eigene Gefahr.

Effektive Physik-Spielereien für alle

Von: Raffael Vötter

Borderlands 2 ist ein beeindruckendes Paradebeispiel für Nvidias Physx-Effektphysik. Doch auch Radeon-Besitzer können die hübschen Effekte nutzen.

Vier Jahre ist es nun her, seit Nvidia die Firma Ageia übernahm und damit in den Besitz der Physx-Technologie gelangte. Nach der Akquisition schrieb Nvidia die Physik-Bibliothek für die hauseigenen Geforce-Chips um, damit diese fortan nicht nur Grafik, sondern auch Effektphysik berechnen können. Mit gutem Grund, denn Grafikchips mit ihren unzähligen Recheneinheiten sind bestens geeignet, um derartige Aufgaben zu übernehmen. Seitdem ist viel Zeit verstrichen und Hunderte Spiele nutzen die Physx-Bibliothek – aber nur wenige jenen Teil, der als „GPU-Physx" bekannt ist.

Eine Handvoll großartiger Spiele lockt mit per Grafikchip (GPU) beschleunigter Physik, darunter **Borderlands 2**, **Alice: Madness Returns**, **Batman: Arkham City & Asylum**, **Mafia 2** und **Mirror's Edge**. Die Zusatzeffekte lassen sich auf jedem Computer einschalten, werden bei Abwesenheit einer aktuellen Geforce jedoch dem Prozessor aufgehalst. Sofern es sich bei Letzterem nicht um eine unvernünftig stark übertaktete Höllenmaschine handelt, ist Ruckeln bei großem Effektaufkommen vorprogrammiert. Das gilt insbesondere für alte Physx-Applikationen wie **Mirror's Edge**, die nur einen Prozessorkern nutzen.

JAILBREAK FÜR PHYSX

„Dann hole ich eben die Geforce 8800 GT aus der Mottenkiste und stecke sie als Physx-Beschleuniger neben meine Radeon!" – klingt logisch, ist aber nicht ohne Weiteres möglich, da sich die Hersteller nicht einig werden: AMD weigert sich beharrlich gegen eine Physx-Lizenz und Nvidia verschließt sich der Option, „Hybrid Physx" mit Radeon und Geforce zu unterstützen. Das hindert bastelfreudige PC-Spieler aber nicht daran, es doch zu versuchen. Hilfe erhalten sie dabei durch Physx-Hacks aus dem Internet oder inoffiziellen Treibermods, die es Radeon-Nutzern ermöglichen, eine zusätzliche Geforce als Physik-Praktikanten einzuspannen. Davon handelt dieser Artikel – alle Arbeiten geschehen auf eigene Gefahr!

GEFORCE: BEREITS GERÜSTET

Als Geforce-Besitzer müssen Sie nach der Installation des Treibers normalerweise nichts weiter tun, um GPU-Physx zu nutzen. Im Treiber-Menü steht die Auswahl für den Physx-Beschleuniger ab Werk auf „Automatische Auswahl". In diesem Fall übernimmt Ihre Geforce in unterstützten Spielen neben der Grafik- auch die Physikberechnung. Für die meisten Geforce-PCs ist das die optimale Einstellung. Falls Sie eine zweite Nvidia-Grafikkarte mit der Intention betreiben, diese als Physikbeschleuniger zu nutzen, dann wählen Sie das passende Modell im Dropdown-Menü aus. Bei SLI-Pärchen lassen Sie den Schalter auf Automatik, denn so berechnen beide Modelle Grafik und Physx, was schneller vonstattengeht als eine Aufgabentrennung. ❑

RADEON + GEFORCE = PHYSIK-TAUMPAAR?

Modifizierte Treiber ermöglichen die Heirat von Radeon und Geforce. Doch lohnt sich das überhaupt und wo lauern Gefahren?

Sie sind Radeon-Nutzer und möchten trotzdem in Physx-Blockbustern alle Effekte flüssig genießen? Sofern Sie keinen Ivy-Bridge-Prozessor besitzen, der stabil mit 5 GHz arbeitet, sollten Sie das inoffizielle Hybrid-Physx mithilfe von Treiber-Hacks ausprobieren. Hierbei handelt es sich ausdrücklich um eine inoffizielle Lösung von Privatleuten, die nichts mit Nvidia zu tun haben. Daher gibt es auch keine Funktionsgarantie. Wichtig ist, dass Sie für das Experiment Windows 7 oder Windows XP nutzen – das Vista-Treibermodell ist nicht in der Lage, zwei Grafiktreiber parallel zu initialisieren.

Derzeit werden zwei Hybrid-Physx-Modifikationen entwickelt: Hybridiz (http://goo.gl/4YXaz) und Physx mod 0.2me (http://goo.gl/9yUGO) von Gordon-1979, der Mitglied im PCGH-Extreme-Forum der Kollegen von der PC Games Hardware ist. Wir haben beide Mods ausprobiert und können die Funktion bestätigen – allerdings mit durchwachsener Skalierung und Ausfällen. Prinzipiell eignet sich jede Geforce ab der 8. Generation mit 32 ALUs als Physics Processing Unit (PPU), da es sich jedoch um Arbeitsteilung zwischen den Grafikkarten handelt, sollte die Physik-Geforce nicht zu schwachbrüstig sein: Je schneller die Hauptkarte, desto stärker sollte auch die PPU sein. Letzteres gilt auch, wenn Sie Ihrer Geforce eine Kollegin zur Seite stellen möchten. Beachten Sie außerdem, dass die PPU Strom benötigt, Ihr Netzteil sollte den steigenden Anforderungen gewachsen sein. Wir gehen im Folgenden genauer auf sinnvolle Geforce-Modelle zum Einsatz als PPU ein.

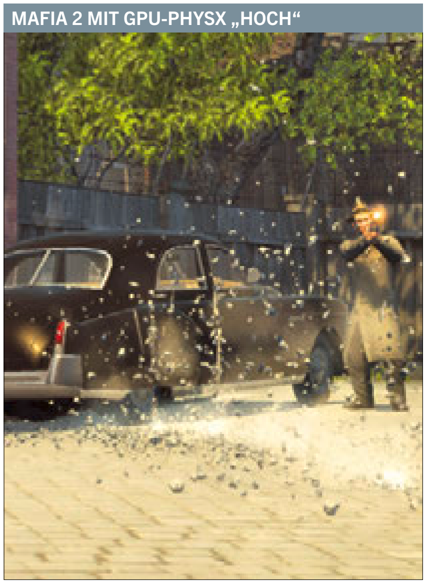
Doch der Reihe nach. Zunächst sollten Sie, falls installiert, sämtliche Nvidia-Software entfernen und den PC neustarten. Nun installieren Sie sowohl den Grafiktreiber als auch die mitgelieferte Physx-Komponente. Für diesen Test nutzen wir den Geforce 306.97 WHQL; die Funktionalität des Geforce-310.33-Beta-Treiber konnten wir zwar nicht mehr überprüfen, aber wahrscheinlich läuft diese Variante auch – zur Not müssen Sie auf die Physx-Runtime des Geforce 306.97 zurückgreifen. Nach einem weiteren Neustart entscheiden Sie sich zwischen Hybridiz oder Physx mod 0.2me. Die erstgenannte Mod ist deutlich komfortabler einzurichten – ein Doppelklick erledigt alles automatisch – und stellt daher für erste Gehversuche unsere Empfehlung dar. Die aufwendigere Anleitung für Gordon-1979s Mod lesen Sie im PCGHX-Forum der Kollegen (siehe Link). Stoßen Sie mit einer Mod auf Probleme, deinstallieren Sie die Treiber und versuchen Sie die jeweils andere Modifikation. Falls Sie sich wundern: Das Geforce-Treiberpanel funktioniert mit keiner der genannten Modifikationen.

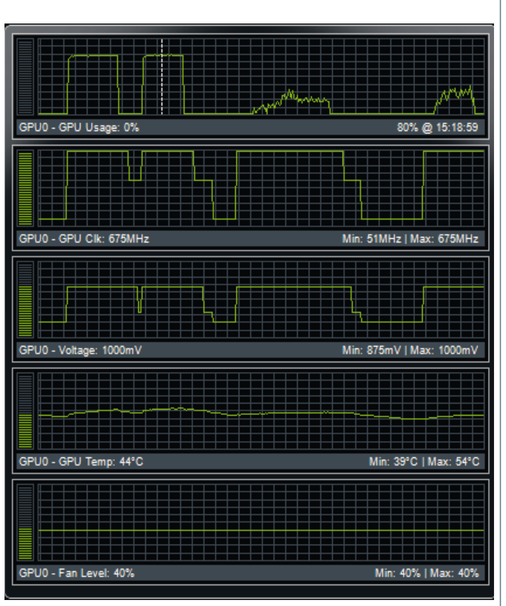
Haben Sie Hybridiz erfolgreich ausgeführt („Hybridized!"), sollten Sie einen Funktionstest starten. Wir empfehlen dazu den Fluid Mark (www.ozone3d.net), der direkt nach dem Start eine funktionierende PPU meldet. Damit das klappt, müssen Sie im Hauptverzeichnis des Progamms die PhysXDevice.dll löschen oder verschieben. Nun testen Sie Leistung einmal mit einem Haken bei „PhysX GPU" und einmal ohne. Wer möchte, lässt im Hintergrund den Nvidia Inspector, MSI Afterburner oder Evga Precision laufen und prüft im Protokoll die Auslastung der Geforce (GPU0 im Inspector; siehe Bild unten). 100 Prozent werden nur im Fluid Mark erreicht.

MAFIA 2 OHNE GPU-PHYSX



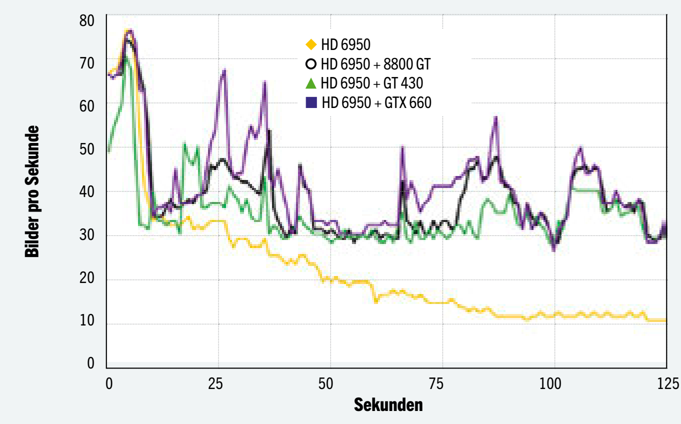
MAFIA 2 MIT GPU-PHYSX „HOCH"





MAFIA 2: LEISTUNG MIT DIVERSEN GRAFIKCHIP-KOMBINATIONEN ÜBERPRÜFT

Physx „Hoch" – integrierter Benchmark – Ingame-AA/16:1 HQ-AF



Radeon HD 7970 GHz Edition plus Geforce als PPU

	Min.	Ø Fps
HD 7970 GE + GTX 660	30	54,9 (+148 %)
HD 7970 GE + GTX 460	29	49,3 (+123 %)
HD 7970 GE + GT 640	28	46,0 (+108 %)
HD 7970 GE + GT 430	28	45,7 (+107 %)
HD 7970 GE + 8800 GT	28	42,5 (+92 %)
Radeon HD 7970 GE	8	22,1 (Basis)

Radeon HD 6950 plus Geforce als PPU

	Min.	Ø Fps
HD 6950/2G + GTX 660	26	41,4 (+89 %)
HD 6950/2G + GT 640	25	40,2 (+84 %)
HD 6950/2G + GTX 460	26	39,3 (+79 %)
HD 6950/2G + 8800 GT	25	38,8 (+77 %)
HD 6950/2G + GT 430	16	34,7 (+58 %)
Radeon HD 6950/2G	8	21,9 (Basis)

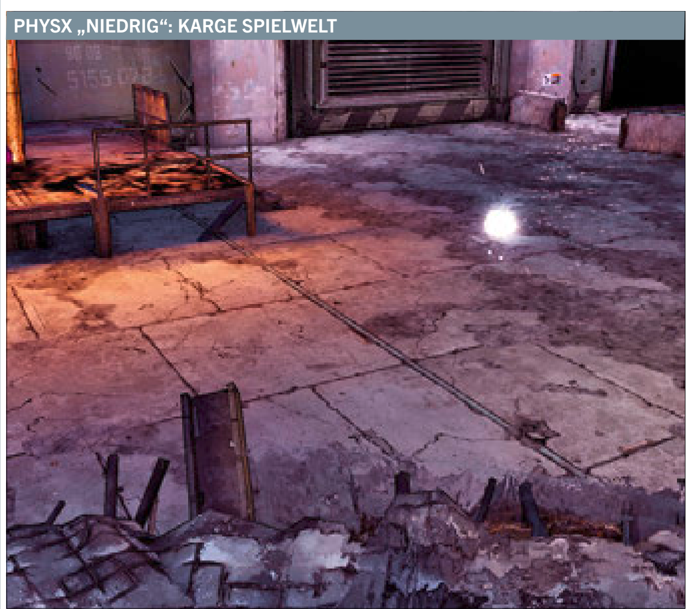
Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Core i7-3770K (3,5 GHz), Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Windows 7 x64 SP1, Geforce 306.97 WHQL (HQ), Catalyst 12.11 Beta 4 (HQ) **Bemerkungen:** Der Bildratenverlauf über zwei Minuten zeigt eindeutig den Vorteil einer dedizierten Physik-Grafikkarte. Obwohl wir mit einem High-End-Prozessor testen, sinkt die Bildrate kontinuierlich. Der Grund: Einmal dargestellte Physik-Brocken bleiben liegen und erfordern nach wie vor Rechenzeit – das geschieht auch im Spiel, bis Sie ein Areal wieder verlassen. Die HD 7970 GHz Edition profitiert prozentual stärker von einer Physik-Geforce an ihrer Seite.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

BORDERLANDS 2: DIE BEEINDRUCKENDSTEN PHYSX-EFFEKTE BIS DATO

PHYSX „NIEDRIG“: KARGE SPIELWELT



PHYSX „HOCH“: WEHENDE STOFFE, PARTIKELFLUG UND MEHR



In Borderlands 2 genügen übliche Prozessoren für mittlere Physikdetails, für hohe sollte es jedoch eine schnelle Geforce sein.

Das neueste Spiel mit GPU-Physx zieht alle Effektregister: Neben hübscher Stoffsimulation (cloth) und ordentlich Schutt in Gefechten (debris) überzeugt vor allem die Darstellung zäher Flüssigkeiten (goo), die erst bei maximalen Physx-Details eingeschaltet wird.

Als Radeon-Besitzer mit lauffähigem Hybrid-Physx begeben Sie sich zunächst in das Hauptverzeichnis des Spiels, wo Sie einige Dateien des Typs „PhysX...“ finden. Damit die Geforce erkannt wird, müssen Sie sowohl die PhysXCore.dll als auch die PhysXDevice.dll löschen oder umbenennen – aber keine weitere Datei! Die Wirksamkeit dieser Maßnahme überprüfen Sie ganz einfach: Scrollen Sie im **Borderlands 2**-Launcher unter „Einstellungen“ nach unten. Die „Physx-effekte“ sollten nicht ausgegraut, sondern einstellbar sein. Ab der Stufe „Hoch“ lohnt sich ein Physikbeschleuniger, während „Mittel“ und erst recht „Niedrig“ auch von einem aktuellen Vierkern-Prozessor jenseits von 3 Gigahertz geschultert werden. Das gilt auch im Borderlands 2-Physx-Benchmark, der uns von Nvidia zur Verfügung gestellt wurde. Hier werden alle genannten Effekte nacheinander demonstriert – infolgedessen kapituliert mit hohen Physx-Details jeder handelsübliche Prozessor. Dieser simulierte Ernstfall kann Ihnen auch im Spielverlauf begegnen, etwa in einem Feuergefecht mit reichlich Explosionen, austretender Flüssigkeit und wehenden Fahnen.

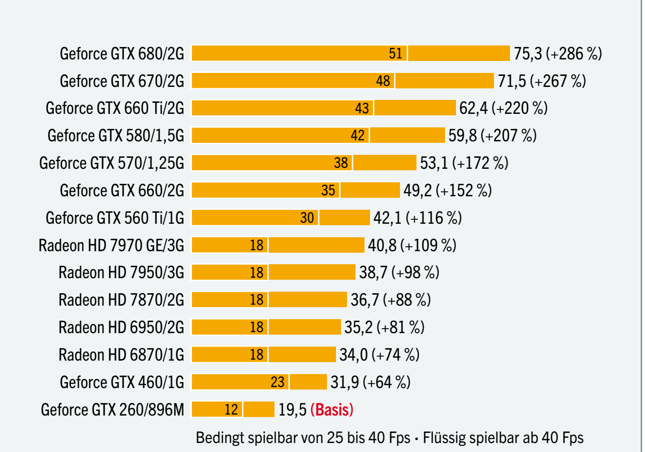
Die unten stehenden Benchmarks zeigen klar, dass Radeon-Besitzer mit „Physx Hoch“ niedrige Minimal-Fps zu Gesicht bekommen, da der Prozessor limitiert. Schon eine Geforce GTX 460 kann den Min-Wert deutlich höher halten als ein Core i7-3770k (selbst übertaktet). Die mächtige Radeon HD 7970 GHz Edition dreht Däumchen und wird in diesem Test sogar von der GTX 560 Ti abgehängt – insbesondere bei den Min-Fps. Für eine sorgenfreie Bildrate in jeder Lage sollten Sie mindestens eine Geforce GTX 570 oder GTX 660 besitzen; konstant 60 Fps erreicht nur eine übertaktete GTX 680 oder das Dual-GPU-Modell GTX 690. Obwohl Hybrid-Physx für Radeon-Besitzer lohnenswert ist, wird die Leistung einer schnellen Geforce im Solobetrieb nicht erreicht. Das Fps-Niveau ist zwar höher, sobald jedoch Physikeffekte in Kraft treten, kommt es auf unserem Testrechner zu Slowdowns. Beachten Sie die Unruhe im Verlauf unten: Selbst eine Geforce GTX 660 als PPU bricht immer wieder drastisch ein – auf das Niveau des Prozessors. Aus dem Nvidia-Inspector-Protokoll wird ersichtlich, dass die Auslastung der Geforce verbesserungsfähig ist, nur selten werden 20 Prozent erreicht. Wir vermuten, dass die aktuellen Hybrid-Mod-Treiber noch nicht ausgereift sind, möglicherweise lässt sich mit der neuen Physx-Runtime 9.12.0904 und angepassten Mods eine höhere Bildrate erzielen. Beachten Sie, dass wir einen schnellen Prozessor nutzen, Besitzer einer betagten CPU profitieren prozentual stärker von einer PPU. Unsere Benchmarks mit einer Radeon HD 6950 und der links unten abgebildeten HD 7970 GHz Edition zeigen, dass sich für **Borderlands 2** mit Physx Hoch erst eine Geforce GTX 460 als PPU eignet, während eine 8800 GT sogar bremst (!) – das Spiel stellt wahrlich hohe Anforderungen an den Physiker.

BORDERLANDS-LEISTUNG MIT DIVERSEN GPU-KOMBINATIONEN ÜBERPRÜFT

Physx „Hoch“ – Physx-Benchmark von Nvidia – FXAA/16:1 HQ-AF

Bilder pro Sekunde (0–100) / Sekunden (0–95)

- HD 7970 GE
- HD 7970 GE + 8800 GT
- HD 7970 GE + GTX 460
- HD 7970 GE + GTX 660



System: Core i7-3770K (3,5 GHz), Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Windows 7 x64 SP1, Geforce 306.97 WHQL (HQ), Catalyst 12.11 Beta 4 (HQ) **Bemerkungen:** Der (starke) Prozessor unseres Testsystems kommt in den Grafikkarten-Benchmarks rechts nicht über 18 Min-Fps hinaus – die auf seine Befehle angewiesenen Radeon-Karten dementsprechend auch nicht. Im Verlauf daneben zeigt sich, dass erst eine Geforce GTX 660 neben der HD 7970 GHz Edition genügt, um aus dem zähen Fps-Milieu zu steigen. Die Ruckler zum Start jedes Physx-Effekts bleiben jedoch – eine Geforce allein arbeitet flüssiger.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

BATMAN ARKHAM CITY: DUNKLER RITTER MIT STRAHLENDER PHYSIK

Egal ob Arkham City oder Arkham Asylum: Maximale Physx-Effekte sehen nicht nur gut aus, sondern tragen auch zur Atmosphäre bei.

Sowohl bei **Batman: Arkham Asylum** als auch beim Nachfolger **Arkham City** kommen sehenswerte Nebel-, Rauch-, Stoff- und Schutt-Effekte zum Einsatz, sobald die höchste Physx-Stufe aktiv ist. Die Praxis zeigt, dass Besitzer eines hochgezüchteten Prozessors vom Schlage Core i7 @ 4 GHz nur selten Performance-Probleme haben, eine Geforce als Physik-Beschleuniger zum Zwecke einer regelmäßigeren Bildrate ist dennoch sinnvoll.

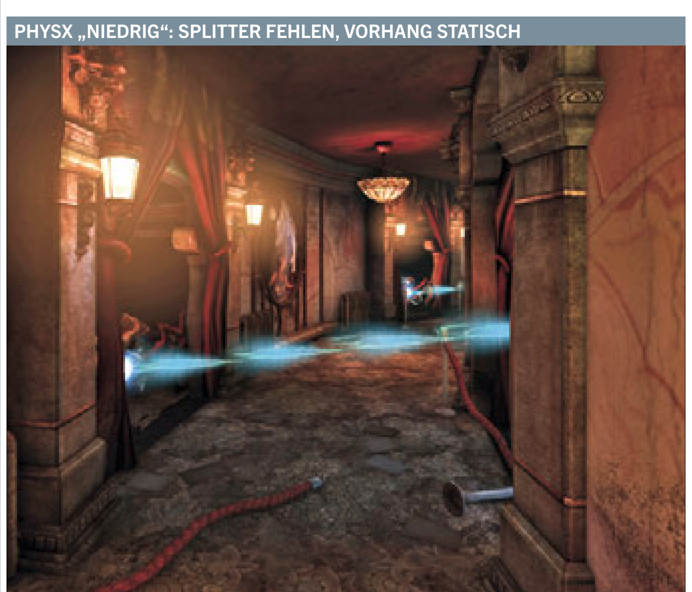
Auch hier müssen sich Radeon-Besitzer in das Hauptverzeichnis des Spiels begeben und sowohl die PhysXCore.dll als auch die PhysXDevice.dll entfernen, damit das Spiel die Mod-Dateien aus Ihrem Systemverzeichnis abruft. In den Grafikeinstellungen vor Spielstart finden Sie ganz unten „Hardwarebeschleunigtes Physx". Beschwert sich das Spiel, nachdem Sie „Normal" oder „Hoch" auswählen oder stürzt nach dem Ladevorgang ab, müssen Sie eine modifizierte PhysXCore.dll ins Spielverzeichnis kopieren, die Sie unter (!!!!BONUSCODE 28NW!!!) finden. Auf unserem Testsystem war diese Datei nötig, bringt dann jedoch tadellose Funktion mit der Hybridiz-Mod.

Wie bei **Borderlands 2** skalieren die Minimum-Fps nicht so gut, wie man das angesichts eines dedizierten Physikbeschleunigers erwarten könnte. Die Benchmarks zeigen, dass eine Radeon HD 6950, stellvertretend für eine verbreitete Radeon-Grafikkarte im Leistungsbereich der HD 5870, HD 6870 und HD 7850, nicht aus dem Sumpf um 15 Min-Fps herauskommt. Eine HD 7970 GHz Edition steigert sich immerhin von 14 auf 22 Min-Fps, wenn man ihr eine Geforce GTX 660 zur Seite stellt.

Die Durchschnitts-Fps steigen durch den Einsatz einer PPU (Physics Prozessing Unit) in jedem Fall deutlich. Das liegt an der hohen Grafiklast von **Batman: Arkham City**, das mit DX11, Tessellation und Multisample-AA jede Grafikkarte fordert. Ist der Hauptprozessor für die Physik zuständig, kann sich eine Radeon HD 7970 GHz Edition nicht von einer D 6950/2G distanzieren; sie beide werden auf rund 30 Fps limitiert. Im Bildratenverlauf ist ersichtlich, dass bereits eine Geforce 8800/9800 GT ausreicht, um in ganz neue optische Sphären vorzustoßen. Angesichts dieser Werte raten wir davon ab, eine langsamere Grafikkarte als eine Geforce 9600 GT als Physikbeschleuniger für **Batman: Arkham City** zu nutzen. Schwachbrüstige Modelle vom Schlage Geforce 8600 GT(S), GT 220 oder GT 520 haben auf modernen Systemen eine bremsende Wirkung.

Darüber wird die Luft zumindest für die Radeon HD 6950 dünn: Eine Geforce GTX 460 anstelle der Geforce 8800 GT hebt die Durchschnitts-Fps um nochmals zwölf Prozent, eine GTX 660 legt nur noch fünf Prozent obendrauf – hier limitiert dann die Hauptkarte. Die Radeon HD 7970 GHz Edition skaliert deutlich besser mit schnelleren Geforce-PPUs: Schon eine GT 640 genügt, um die mittlere Bildrate fast zu verdoppeln. An den extremen Slowdowns, im Verlauf bei Sekunde 12 und 27 ersichtlich, ändert jedoch selbst die Kepler-Geforce nichts. Das letztgenannte Problem haben Geforce-Besitzer nicht, hier fällt die Bildrate deutlich weicher. Wer mit einer GTX 560 Ti bis GTX 460 spielt, stellt ihr für beste Ergebnisse eine GT 430/630 oder die sparsamere GT 640 zur Seite.

PHYSX „NIEDRIG": SPLITTER FEHLEN, VORHANG STATISCH

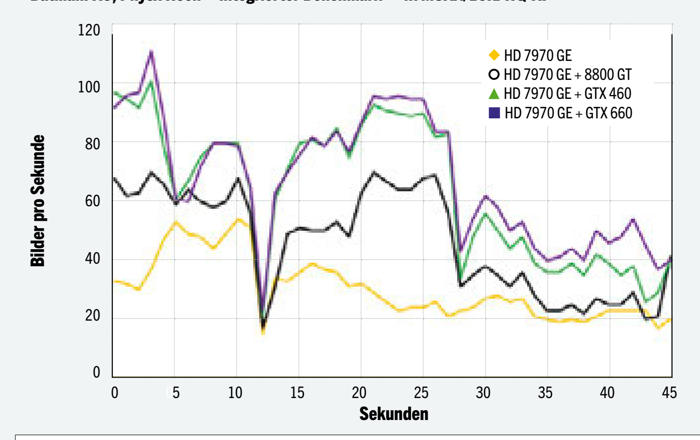


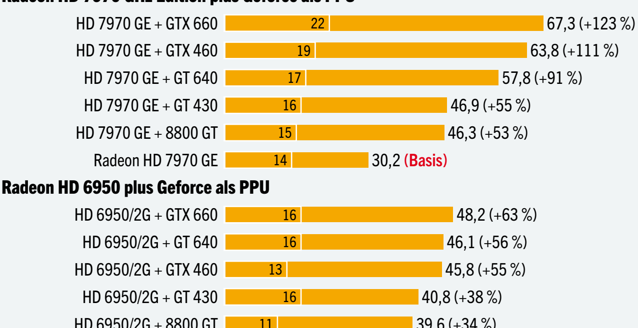
MIT PHYSX „HOCH": UMHERFLIEGENDE SPLITTER, VORHANG WEHT



ARKHAM-CITY-LEISTUNG MIT DIVERSEN GPU-KOMBINATIONEN ÜBERPRÜFT

Batman: AC, Physx Hoch – integrierter Benchmark – 4x MSAA/16:1 HQ-AF





Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Core i7-3770K (3,5 GHz), Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Windows 7 x64 SP1, Geforce 306.97 WHQL (HQ), Catalyst 12.11 Beta 4 (HQ) **Bemerkungen:** Obwohl die wichtigen Min-Fps kaum durch eine zusätzliche Physik-Geforce ansteigen, sind beim Durchschnittswert beachtliche Steigerungen zu verzeichnen. Eine 8800 GT stemmt die Physik bereits deutlich besser als der Ivy-Bridge-Prozessor, doch erst eine GTX 460 oder vergleichbar schnelle Geforce (GTX 285, GTX 650 Ti) kann die Bildrate auch im Ernstfall im 30er-Bereich halten – für den eigentlichen Spielbetrieb abseits des Benchmarks genügt's auf jeden Fall.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ob es mir passt oder nicht – es ist wieder einmal Winter geworden. Gerade der Winter ist hierzulande eine fast mystische Jahreszeit.“

Kaum geht es langsam auf den Winter zu, beginnt wieder die Zeit der dichten Nebelschwaden. Wenn ich auf der Autobahn das Ende meiner Motorhaube nicht mehr sehe, empfinde ich 80 bis 100 km/h als gewagte Geschwindigkeit. Links von mir brausen sie dann in rauen Mengen vorbei: die Nebelseher. Offenbar beherrschen sie alle einen alten Druidentrick, der es ihnen ermöglicht, im Trüben zu sehen. Oder es handelt sich ausnahmslos um Buddhisten, denen dieses Leben nicht so viel bedeutet, da sie allesamt an die Wiedergeburt glauben. Gibt es gar eine Selbstmördersekte, die ihre Treffen an nebligen Abenden auf der linken Spur einer Autobahn abhält? Oder bin ich nur Zeuge eines bizarren Männlichkeitsrituals ähnlich dem „Fight Club“? Gibt es Menschen mit den Genen eines Lemmings? Oder handelt es sich um eine Seuche, welche sich in Form von Massenverblödung äußert? Für mich wird die linke Spur in solchen Zeiten jedenfalls zum verwunschenen Ort, den ich tunlichst meide.
Das Auftauchen der Nebelseher ist aber nicht halb so mysteriös wie das plötzliche Verschwinden aller schönen Frauen aus dem Straßenbild. Kaum wird es Winter, sind sie – den Eichhörnchen nicht unähnlich – urplötzlich verschwunden. Man trifft sie zwar noch innerhalb beheizter Gebäude an, aber niemals auf winterlichen Straßen. Doch wie gelangen sie in die Gebäude? Obwohl ich U- und Straßenbahnen hasse, habe ich darin eine Weile nach ihnen gesucht. Vergeblich. Lediglich zwei Exemplare konnte ich ausfindig machen, die sich wahrscheinlich nur verlaufen hatten. Und all die anderen? Wie kommen sie ins Büro, ins Café, ins Kino etc.? Durch Teleportation? Oder mittels geheimer, beheizter Frauentunnel? Oder begeben sie sich nur noch vermummt auf die Straße? Nach einem diesbezüglichen von mir durchgeführten Stichproben-Test kann ich diese Theorie nicht bestätigen, weiß aber seither zumindest, was „durchgeknallter Volltrottel“ auf arabisch heißt.
Richtig geheimnisvoll wird es aber, wenn der erste Schnee fällt. Bei normaler Witterung brauche ich ca. 30 Minuten, um mit dem Auto vom Büro nach Hause zu gelangen. Ab der siebten Schneeflocke verdreifacht sich diese Zeitspanne dann urplötzlich, weil sich aus unerfindlichen Gründen die Zahl der Autos proportional zur Anzahl der weiteren Schneeflocken erhöht und somit notgedrungen ein Stau entsteht. Angesichts dessen mag man sich gar nicht ausmalen, was nach heftigem Schneegestöber passieren würde. Doch zum Glück flacht dieser Effekt ab Flocke zehn wieder ab. Zudem fangen die städtischen Räumfahrzeuge dann an, überzählige PKWs von der Fahrbahn zu räumen. Überschüssiges Blech wird am Straßenrand unter Schneemassen begraben und ist bis zum Frühjahr offenbar abgebaut. Wissenschaftler konnten bisher nicht schlüssig klären, warum sich zwischen Flocke sechs und Flocke sieben die Anzahl der vorhandenen PKWs verdreifacht. Nicht einmal, wer alles in diesen Autos sitzt, konnte eruiert werden. Eine Zeit lang hegte ich ja die Hoffnung, dass sich in all diesen zusätzlich auftauchenden Wagen die vermissten Frauen befinden würden, bei meinen Nachforschungen wurde ich jedoch stets bitter enttäuscht. Da ich in nächster Zeit vermutlich öfter im Stau stehen werde, habe ich wahrscheinlich genug Zeit, um meine Winterfrauen-Theorie weiterzuverfolgen und werde euch auf dem Laufenden halten.

Fragestunde

„Aber ich bin nicht so talentiert.“

Hallo Herr Rosshirt! Und auch hallo an das PCG-Team!

Jetzt habe ich mich aber dazu entschlossen, einen Bruchteil der Fragen an Sie zu richten (die anderen sind auf einem Teller vermerkt, aber der ist grade außerhalb meiner Reichweite), weil es kann ja nichts groß passieren und wer nicht fragt, der kriegt auch keine Antworten.
Die Fragen:
1. Wie wahrscheinlich ist es, ein Praktikum beziehungsweise Volontariat bei der PC Games/ bei anderen Zeitschriften im Computec-Verlag zu bekommen? Da reißen sich doch bestimmt sehr viele drum?
2. Ich liebe PC-Spiele, aber ich bin nicht so talentiert wie manch andere beim Spielen. Trotzdem ist es mein Traum, Redakteurin für ein Computerspielemagazin zu werden. Was ist wichtiger – sehr guter Gamer sein oder gute Schreibfertigkeiten?
3. Sind sich die Redakteure eigentlich bewusst, wie unglaublich gut sie es haben, sich nie eine Überschrift ausdenken zu müssen, da es immer die Spieletitel sind? Schon allein deshalb ist es ein Traumjob, da somit der schwerste Teil beim Texte schreiben wegfällt (meiner Meinung nach).

Für die doch sehr ausschweifende Mail bitte ich um Entschuldigung.
Ich wünsche Ihnen noch eine wunderschöne Woche!
Maike

Für ausschweifende E-Mails muss man sich bei mir nie entschuldigen. In Zweifelsfall kürze ich eben. Dass du einen Teller als Notizzettel verwendest, finde ich erwähnenswert. Auf die Idee bin ich noch nicht gekommen. Ich benutze für meine Notizen elektronische Helferlein und hin und wieder auch

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen bzw. das Haustier der richtigen Person zuordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

schnödes Papier. Doch nun kurz zu deinen Fragen:

1. Da wir immer wieder Praktikanten suchen, ist es gar nicht so unwahrscheinlich, wie viele annehmen, bei uns unterzukommen. Allerdings muss man seinen Hintern hochbekommen und sich auch wirklich bewerben!

2. Hier ist eindeutig eine gesunde Mischung gefragt. Niemand erwartet von einem Redakteur, dass er alle Levels eines Spiels in Rekordzeit absolviert. Es schadet allerdings auch nicht, wenn er dazu in der Lage ist. Das nützt uns jedoch herzlich wenig, wenn er sich nicht vernünftig ausdrücken kann und Grammatik für eine Landschaft im Süden Griechenlands hält.

3. Nein, ich denke, dass sich kein Einziger meiner Kollegen bewusst ist, welch Glück ihm hier beschieden ist. Ich werde den einen oder anderen daran erinnern, wenn er nächtens noch am Schreibtisch sitzt, um einen Artikel rechtzeitig fertig zu bekommen. „Immerhin musst du dir keine Überschriften ausdenken, du Glückspilz“. Die darauf unweigerlich erfolgenden Reaktionen versprechen sehr unterhaltsam zu werden.

Beilage

„Was halten Sie und Ihre Kollegen davon?“

Guten Tag, Herr Rosshirt,

fühle mich geehrt, dass Sie mir geholfen haben. Ich bin ein Fan Ihrer Seiten und es ist das Erste, was gelesen wird .Und zwei Stunden nach Anfrage eine Antwort zu bekommen, die mir geholfen hat, ist ganz große Klasse. Vielen Dank für diesen Kundenservice. Es lag tatsächlich am Sound. Sie hatten vor Jahren, wenn ich nicht kurz vor dem Tode wäre (habe Schnupfen), würde ich die Ausgabe raussuchen, in „Rainers Einsichten“ die Beilagen-Praxis diverser Zeitschriften kommentiert und auch gelobt, oder doch nicht? Mit 38 lässt das Gedächtnis nach. Seitdem warte ich drauf, dass PC Games so etwas auch einführt. Als Anfang wäre das Motto „Wir bauen uns einen PC, jetzt bei jeder PC Games ein Bauteil“. Als Anfangs-Bauteil könnte ein Kondensator oder Widerstand ganz hilfreich sein. Was halten Sie und Ihre Kollegen davon? Als Anmerkung; die Brille mit schwarzem Balken macht Sie ca. 5-6 Kilo leichter. Dürfte sich positiv auf den Spritverbrauch auswirken.

Mit freundlichen Grüßen und in der Hoffnung, diese Zeilen mal in Rossis Rumpelkammer zu lesen

Michael Evert

Entgegen anderslautenden Gerüchten bin ich durchaus willens, Lesern bei Problemen konkrete Hilfestellung zu geben, und gebe mir auch redlich Mühe, zeitnah zu antworten. Allerdings schaffe ich es nicht immer in dieser Bestzeit. Ich bitte um Verständnis. Um Verständnis bitte ich auch, dass ich die Sache mit der Beilage so langsam nicht mehr hören kann. Ihr Schnupfen scheint sich auch in fiebrigen Zuständen und Halluzinationen zu äußern, da ich mich bisher nie lobend über die Praxis der Beilagen geäußert habe. Diesbezügliche Anmerkungen von mir waren stets ironisch gemeint und ich hoffe, allen anderen Lesern ist dies auch bewusst gewesen. Der PC-Bausatz als Beilage klingt zwar verlockend – immerhin könnten wir den Leser für grob geschätzt 1.443 Ausgaben an uns binden. Allerdings bin ich mir nicht ganz sicher, ob die 116 Jahre, die es für einen vollständigen PC benötigt, von der Leserschaft klaglos hingenommen würden, auch wenn die Geschäftsleitung ob dieser Abolaufzeiten vor Freude tanzen würde.

Die Brille mit den schwarzen Balken macht mich um 5 bis 6 Kilo leichter? Sie alter Schmeichler! Wenn dem so wäre, würde ich 14 dieser Brillen tragen, um knapp mein Idealgewicht zu erreichen.

Der Vogel ist tot

„Als Frist sollten zwei Wochen genügen.“

Hallo PC Games,

ich habe mir die Vollversion aus der Ausgabe 12 installiert. Als ich das Spiel starten wollte, gab es eine Fehlermeldung, und seither geht mein PC gar nicht mehr. Ein Fachmann meinte, dass die Installation meine Grafikkarte (NVIDIA GTX N660) zerstört hätte. Da dies somit also eindeutig Ihr Verschulden ist, fordere ich Sie hiermit auf, mir eine neue Grafikkarte zu schicken oder als Alternative mir den Marktwert von 200 Euro zu ersetzen. Als Frist sollten zwei Wochen genügen.

Mit freundlichen Grüßen:

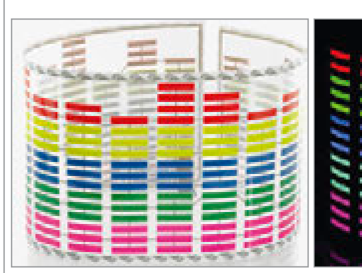
H. Lehmann

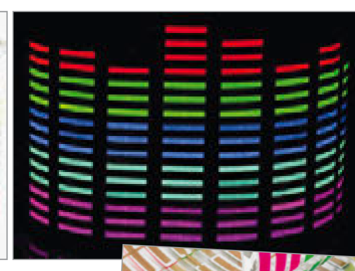
Sehr geehrter Herr Lehmann, wenn die Installation unserer Vollversion Ihre Grafikkarte zerstört hat, sollten Sie umgehend handeln und unseren Haustechniker anrufen, damit er etwas lernen kann. Er macht seinen Job erst seit 15 Jahren und ist bestimmt neugierig, wie das vor sich gegangen sein soll. Die ausgegebene Fehlermeldung hätte sich als sehr hilfreich erweisen können, wurde von Ihnen jedoch unterschlagen. Ebenso die Grundlagen der fachmännischen Analyse. Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass wir aufgrund einiger wirrer Zeilen keine sündhaft teure Grafikkarte spendieren, geschweige denn 200 Euro locker machen, so herzlos sich das jetzt auch lesen mag. Aus diesen Gründen sehe ich mich gezwungen, Ihre E-Mail im gleichen Ordner für schier unglaubliche Reklamationen abzuspeichern, in dem auch der Fall der detonierten CD liegt, die das Gehäuse des PCs durchschlagen und ein Kind am Bein verletzt hat (kein Scherz – diese Reklamation kam wahrhaftig hier an!) und dem singulären Wandervirus, welcher nur auf einer einzigen unserer DVDs zu finden war und sich beim Transport zu uns in Luft auflöste, aber GARANTIERT vorher noch darauf war. Es würde mich nicht wundern, wenn irgendwann jemand eine Methode findet, eine

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

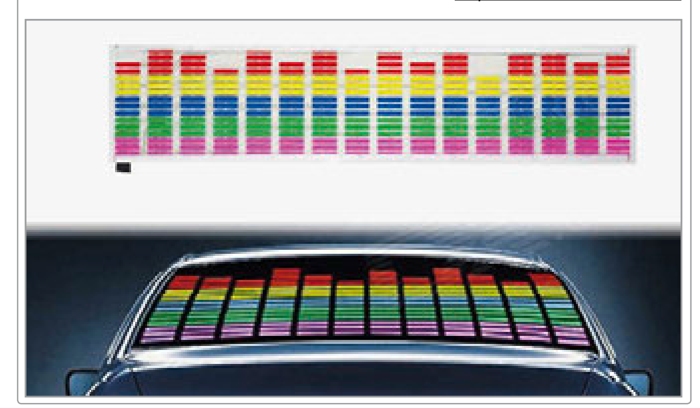
Schöner kleben





Jawohl, dies ist das offizielle Ende des protzigen Kennwood-Aufklebers auf der Heckscheibe protziger Autos. Wer etwas auf sich hält, verziert seine fahrbare Kasperb… äh… Soundmaschine inzwischen mit dem Heckscheiben füllenden Aufkleber eines Equalizer-Displays um im Stau seine Umwelt nicht nur akustisch, sondern auch optisch zu beglücken. Natürlich handelt es sich nicht um einen schnöden Aufkleber – dank moderner Technik (und einem Kabel quer durch den Boliden zum Zigarettenanzünder), reagiert er auf den im Fahrzeuginneren veranstalteten Radau, und der Equalizer flackert munter vor sich hin. Besonders im Stau und nachts eine echte Bereicherung des sonst eher tristen Verkehrsgeschehens. Auch auf die ersten Reaktionen der grünen Rennleitung bin ich gespannt, wenn diese Dinger erstmals hierzulande auftauchen. Und auftauchen werden sie – da nehme ich Wetten an!

http://www.chinavasion.com



Bilderquelle: chinavision.com

unserer DVDs rückwärts abzuspielen und ihr dabei Geräusche zu entlocken, die Dämonen aus einer anderen Dimension herbeirufen, welche unmittelbar nach ihrem Eintreffen den Teppich zerstören, den Kühlschrank leerfressen und die Biervorräte dramatisch dezimieren – selbstverständlich verbunden mit der Forderung, den durch uns verursachten Schaden zu begleichen. Ich mache diesen Job schon so lange, dass ich selbst darüber nicht mehr sonderlich verblüfft wäre.

Spamedy

„Ich bitte um Nachsicht."

Lieber Freund,

ich bitte um Nachsicht, um in Kontakt mit Ihnen mit diesem Stück von Informationen. Ich bin Wayne E. Zurück eine amerikanische Militär in Afghanistan, ich ein interessantes Angebot für Sie, die Transaktion im Wert von $ 6m, sechs Millionen Dollar haben, ist alles, was ich von Ihnen benötigen eine aufrichtige Zustimmung und Unterstützung zu archivieren viel zusammen. Verbinden Sie mich auf meiner privaten E-Mail, um Ihr Interesse zu erklären.

Ich erwarte Ihre prompte Antwort.

Thanks, Zurück.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Nicht dass ich jetzt etwas dagegen hätte, wenn mein Kontostand um sechs Millionen Dollar ergänzt werden würde – selbstverständlich fände dies meine volle Zustimmung und Unterstützung. Allerdings bin ich kein Meister im Archivieren – schon gar nicht, wenn es sich um Bargeld handelt. Meine Hausbank kann dies leider bestätigen. Umso rührender finde ich es, dass Mr. Zurück (ein sehr bemerkenswerter Nachname für einen Amerikaner) mir dennoch vollstes Vertrauen entgegenbringen würde. Offenbar tut man sich leichter, Menschen zu vertrauen, wenn man bewaffnet ist. Dass er eine prompte Antwort geradezu erwartet, macht mich in diesem Zusammenhang dann aber doch ein bisschen nervös.

Ausgekocht



Guten Morgen Rainer,

am Sonntag konnten wir endlich, wegen der langen Urlaubszeit, wieder deine köstlichen Rezepte kochen. Wir haben dann „Rote Zwiebeln" (von denen wir alle nachts auch noch etwas hatten ...), „Country Potatoes" (die wir mit selbst gezüchtetem Bih Jolokia Chili-Pulver etwas verschärft haben) und „Indisches Naan-Brot" (meine Tochter isst fast nichts, aber das liebt sie) alles auf einmal gemacht. Die drei Gerichte haben super zusammengepasst und wirklich lecker geschmeckt – wir freuen uns schon auf die nächsten Rezepte!

Scharfe Grüße, Thomas D.

PS: Die angehängten Bilder können gern von Dir benutzt werden. Wenn Du möchtest, dann schicke ich Dir eine kleine Auswahl von Chilis aus der diesjährigen eigenen Zucht.



Schön, mal wieder Post von dir und deiner Familie zu erhalten. Offenbar ersetzt bei euch die PC Games inzwischen das Kochbuch, was dem Verlag (und mir) gar nicht so unrecht wäre. Natürlich würde ich mich sehr freuen, eine kleine Kostprobe deiner Chilizucht zu erhalten, da ich ein ausgesprochener Freund dieser Pflanze bin.

Für die Nebenwirkungen von Zwiebeln erkläre ich mich ausdrücklich als nicht verantwortlich, zumal sie auch hinreichend bekannt sein dürften. Mein „indisches" Naan-Brot ist übrigens auch eines meiner liebsten Rezepte und wird von mir oft und gern gemacht. Nicht zuletzt auch deshalb, weil es schnell geht, lecker schmeckt, nahezu zu allem passt und wirklich universell als Beilage verwendet werden kann. Allerdings findet es nicht überall Zuspruch. Ich habe eine bitterböse E-Mail von einer indischstämmigen Leserin (manchmal bin ich dann doch überrascht, wer so alles meine Zeilen liest) bekommen, die mir am liebsten die Bezeichnung „Naan-Brot" dafür verboten hätte, da es mit dem Originalrezept nichts, gar nichts, rein überhaupt nix zu tun habe. Das Original sei viel besser. Das mag sein. Aber es ist auch viel aufwendiger und trifft meinen Geschmack trotz-

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail Adresse.



Lothar ist weihnachtlich zumute.



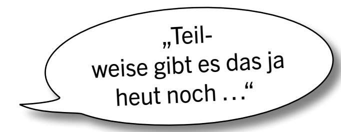
Alexander in der Dom Rep



Ein anderer Alexander am anderen Ende der Welt... Down Under...

dem nicht. Nach wie vor bin ich der Meinung, dass man Brot auch gut (wenn auch nicht so stilvoll) ohne offene Glut machen kann und Hirse finde ich im Supermarkt nicht. Falls es Hirse nicht im Supermarkt gibt, sondern nur im Bioladen – den finde ich auch nicht. Ich entschuldige mich daher in aller Form und gelobe feierlich, das Backwerk nicht mehr indisches, sondern rosshirtsches Naan-Brot zu nennen.

Es war einmal …



Hallo Cranky,

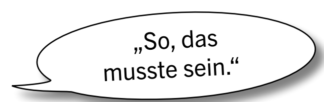
mir gefällt deine „Rumpelkammer“ so sehr, dass ich sie immer mit Begeisterung lese und geradezu in Erinnerungen schwelge, dass wir es früher ja wirklich schwerer hatten als die Jugend von heute, aber trotzdem enorm viel Spaß dabei. Als Anregung für deine „Rumpelkammer“ hätte ich, dass früher es besser war, immer einen Zettel und Stift parat zu haben, um die Passwörter zu notieren, da Speichern ja größtenteils Mangelware war. Als zweite Anregung wäre auch zu erwähnen, dass es früher bei Weitem nicht so viele „Checkpoints“ gab wie heute. Früher musste entweder der Level komplett neu gestartet werden oder man begann maximal ab der Mitte des Levels. Teilweise gibt es das ja heut z. B. noch in den ***Mario****-Titeln. Zum Abschluss noch ein großes Lob an die Redaktion!! Ihr macht einen sehr guten, kompetenten Job und ich vertraue stets auf eure Meinung :)*

mfg It's me, Mar… ah nee Christopher

Nur weil ich einmal Schnupfen hatte, mich mit dem Namen „Cranky“ zu belegen, halte ich für übertrieben, ziemlich geschmacklos und fast schon ein wenig unhöflich. Wenn wir schon bei Betrachtungen der „guten, alten Zeit“ sind; früher wünschte man den Leuten „Gesundheit“, statt sie mit „Cranky“ anzureden. Hier sind wohl auch die guten Manieren dem Zeitgeist zum Opfer gefallen. Aber in der Grundaussage hast du zweifellos Recht. Wir hatten „früher“ deutlich weniger Möglichkeiten, was aber dem Spaßfaktor keinen Abbruch tat. Leider kann man aus dieser Feststellung nichts – rein gar nichts – ableiten. Auch im Mittelalter hatten die Kinder Spaß, wenn sie ein Rad durch die Gegend rollten. Vermutlich machte es noch sehr, sehr viel früher auch mächtig viel Spaß, einen Archaeopteryx zu erschrecken, um dann unmittelbar danach herauszufinden, wer am schnellsten rennen kann.

Ich persönlich denke nicht, dass man heute mehr oder weniger Spaß haben kann als früher. Die Menge ist genau gleich geblieben, nur die Methoden dafür haben sich geändert. Und das ist auch gut so, da ich inzwischen zu alt für die Nummer mit dem Archaeopteryx bin.

Firlefanz



Hallo Rossi,

was habe ich wieder gelacht – und zustimmend genickt – als ich deinen Text über den Firlefanz gelesen habe. Ich kann Dir da nur zustimmen. Mehr noch; jedes Wort hat doch (üblicherweise) ein „Gegenwort“. Also schwarz - weiß / hell - dunkel / laut - leise. Ich erkläre hiermit „Rossis Rumpelkammer“ zum Gegenwort von Firlefanz! So, das musste sein.

Markus – einer deiner Quotenschweizer

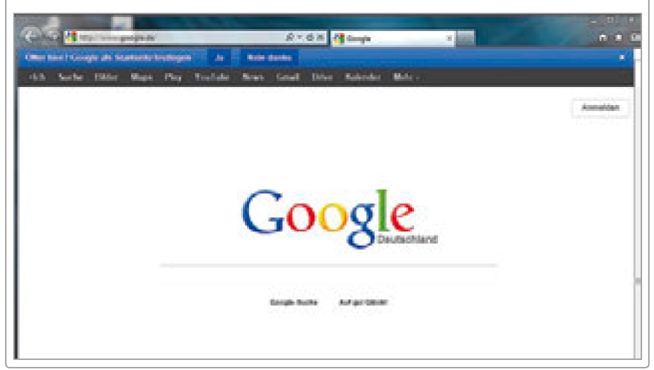
Das hast du jetzt so schön gesagt, dass ich sogar ein wenig gerührt bin und dir darum auch einen elementaren Denkfehler verzeihe. Oppositionswörter (das ist das Fremdwort dafür, welches dir nicht eingefallen ist) haben doch eigentlich nur Adjektive, oder? Bei „Firlefanz“ handelt es sich aber ganz klar um ein Substantiv. Schön, dass wir das nun auch geklärt haben, und ich wieder einmal dafür sorgen konnte, dass man mit der PC Games auch etwas lernen kann. Dass diese E-Mail von einem Eidgenossen kam, freut mich natürlich ganz besonders, da Lob von Schweizern selten vorkommt und darum hoch im Kurs steht – ganz abgesehen davon, dass auch mein Gehaltsscheckmessias (ein langes, erfülltes und erfolgreiches Leben möge ihm beschieden sein) dieser Nation angehört.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(G) Google

„Substantiv ohne Artikel – eine Internetsuchmaschine“, umschreibt es etwas trocken der Duden. Doch so trist ist Google eigentlich gar nicht. Wussten Sie zum Beispiel, dass das bunte Logo keineswegs zufällig gewählt wurde? Die Firmengründer wollten damit „Lego“ eine Art Denkmal setzen, da der erste Server aus Kostengründen aus ebendiesen Steinen gebaut wurde. Der Name hingegen ist wirklich Zufall. Die Suchmaschine sollte ursprünglich Googol (steht für die Zahl 10 hoch 100) heißen, doch bei der Nachfrage, ob die Domain noch verfügbar ist, hat sich ein Tippfehler eingeschlichen. Inzwischen ist Google in mehr als 100 Sprachen verfügbar und zählt in seinem Index mehr als eine Billion Webseiten. Es gibt übrigens nur halb so viele Sterne in der Milchstraße. Dass das Internet zerstört wird, wenn man „Google“ in Google eingibt, ist übrigens eine Mär. Es wird natürlich nur der eigene Rechner zerstört.



Eat and read

Heute: Schneeflocken

Wir brauchen:

- 250 g Butter (Finger weg von Margarine!)
- 100 g Puderzucker
- 1 Pck. Vanillinzucker
- 250 g Speisestärke
- 100 g Mehl.

Weil es so schön zur Jahreszeit passt, machen wir heute Schneeflocken. Die sind ein echter Klassiker und auch für Ungeübte sehr leicht zu backen.
Mit einem Schneebesen (oder falls vorhanden einem Rührgerät) rühren wir Butter mit dem Puderzucker und dem Vanillinzucker schaumig. Doch, das geht! Etwas Körpereinsatz muss schon sein. Dann vorsichtig und langsam das Mehl sowie die Speisestärke unterheben. Aus der Masse formen wir kleine Kugeln mit einem guten Zentimeter Durchmesser. Ein Backblech mit Backpapier auslegen und die Kugeln darauf platzieren. Darauf achten, dass sie nicht zu eng beieinander liegen, weil sie im Ofen noch aufgehen. Mit einer Gabel drücken wir sie etwas platt. Wenn man die Gabel kurz in Mehl taucht, bleibt übrigens auch kein Teig daran kleben! Bei 170 Grad ungefähr eine Viertelstunde backen. Diese Zeit ist nur ein ungefährer Richtwert. Wenn die Schneeflocken goldbraun sind, sind sie fertig. Zwecks schönerer Optik bei Bedarf noch mit etwas Puderzucker bestäuben.

Nicht nur Kinder lieben diese Schneeflocken. Sie sind zwar nicht lange haltbar, aber ich habe noch nicht erlebt, dass sie alt geworden wären.
Ich persönlich gebe in den Teig auch etwas Zimt, was aber nicht jedermanns Geschmack ist.

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung!
Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

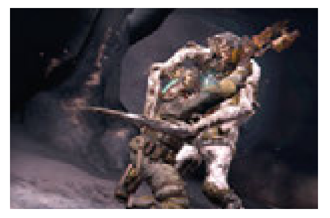
Starcraft 2: Heart of the Swarm



Die Saga um Terraner, Zerg und Protoss geht weiter, mit dem Kapitel in dem sich alles um die Heldin Kerrigan dreht. Alles über den aktuellen Stand der Mehrspieler-Beta und die packende Solo-Kampagne.

❑ Test

Dead Space 3 | Auch als kooperatives Abenteuer noch gruselig genug? Unser Test klärt auf!



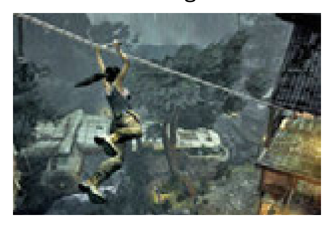
❑ Vorschau

Total War: Rome 2 | Frische Spieleindrücke zum Strategie-Epos von Creative Assembly.



❑ Vorschau

Tomb Raider | Endlich Details zur PC-Fassung der imposanten Lara-Croft-Wiedergeburt.



❑ Test

Devil May Cry | Himmlisch abwechslungsreich, höllisch schwer, aber auch auf PC gut?



PC Games 02/13 erscheint am 30. Januar!

Vorab-Infos ab 26. Januar auf www.pcgames.de!



Die kostenlose Vollversion in der nächsten PC Games: Tolles Action-Spektakel von den deutschen Adventure-Spezialisten Deck 13 aus dem Jahr 2009.

* Alle Themen ohne Gewähr

PC Games

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Alexander Bohnsack, Michael Kister, Marco Leibetseder, Andreas Kasprzak, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Corinna Sontopski, Holger Sontopski, Sebastian Stange, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter,
Trainees Frank Engelhardt, Niclas Hermes, Tom Oertel
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Silke Laurig, Jasmin Sen
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

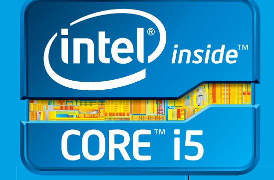
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

TOP LEISTUNG ZUM GÜNSTIGEN PREIS!





- Intel® Core™ i5-3210M Prozessor
- 8 GB Arbeitsspeicher
- 750 GB Festplatte
- Leistungsstarke AMD Radeon™ HD 7670M - 2 GB Grafikkarte



HP Pavilion g6-2204sg Notebook PC

39,6 cm (15,6") 16:9 HD Display mit LED Backlight (1366 x 768), Intel® Core™ i5-3210M Prozessor (2,50 GHz), 8 GB Arbeitsspeicher, 750 GB Festplatte, AMD Radeon™ HD 7670M Grafikkarte mit 2 GB Grafikspeicher, Multiformat DVD-Brenner, WLAN 802.11 b/g/n, Multi Kartenleser, 2 x USB 3.0, 1 x USB 2.0, HDMI, Altec Lansing Lautsprecher, TrueVision HD Webcam, Microsoft® Windows® 8 64 Bit*1

*1 OEM Recovery-Version, Nutzbar nur in Verbindung mit dem gekauften System.



monatliche Mindestrate 15,-*



Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Weitere Informationen über das Rating für Intel Prozessoren erhalten Sie unter **www.intel.de/ranking**.

*Mindestrate bei Erstkauf. Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Effektiver Jahreszins von 15,66 % entspricht einem gebundenen Sollzins von 14,64 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Ein Angebot der Santander Consumer Bank AG, Santander-Platz 1, 41061 Mönchengladbach. Die Angaben stellen zugleich das 2/3-Beispiel gemäß § 6a Abs. 3 PAngV dar. Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen und technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abhol- und Barzahlungspreise.

Identität und Anschrift der teilnehmenden Händler findenSie unter www.euronics.de oder unter der kostenlosen Telefonnummer 0800 11 44 700 (Mo. - Fr. 8:00 - 18:00 Uhr)